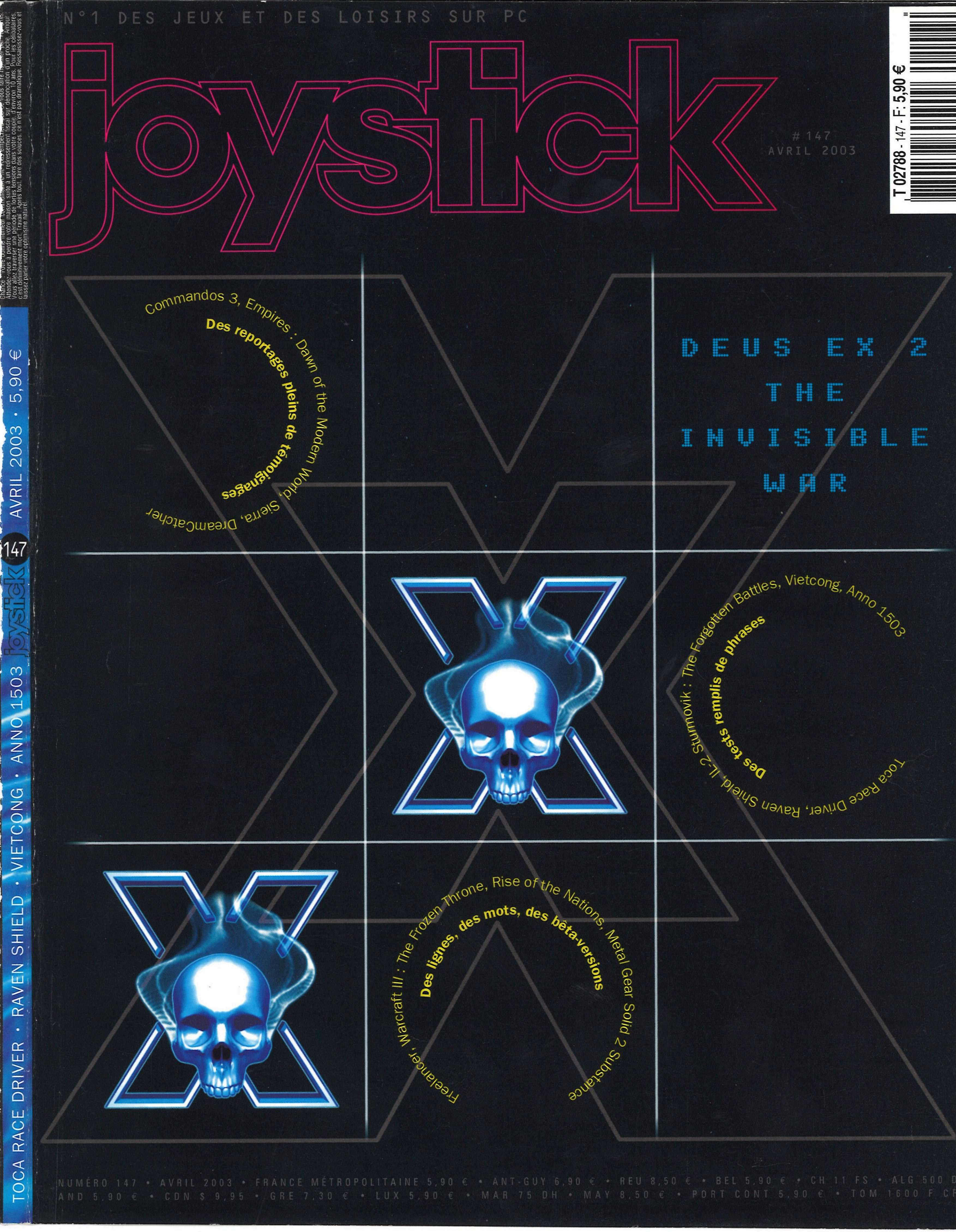
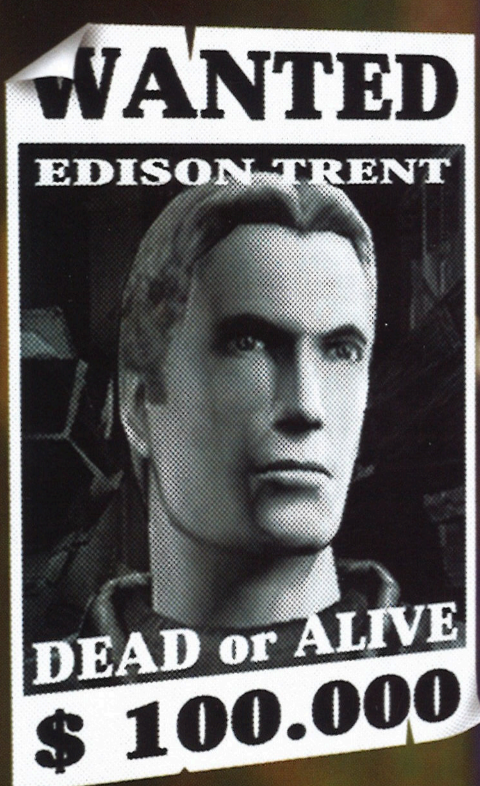


N°1 DES JEUX ET DES LOISIRS SUR PC
joystick
147
AVRIL 2003
T 02788 - 147 - F: 5,90 €
Commandos 3, Empires : Dawn of the Modern World, Sierra, DreamCatcher
Des reportages pleins de témoignages
DEUS EX 2
THE
INVISIBLE
WAR
IL-2 Sturmovik : The Forgotten Battles, Vietcong, Anno 1503
Toca Race Driver, Raven Shield,
Des tests remplis de phrases
Freelancer, Warcraft III : The Frozen Throne, Rise of the Nations, Metal Gear Solid 2 Substance
Des lignes, des mots, des bêta-versions
TOCA RACE DRIVER · RAVEN SHIELD · VIETCONG · ANNO 1503
joystick
147
AVRIL 2003 · 5,90 €
NUMÉRO 147 • AVRIL 2003 • FRANCE MÉTROPOLITAINE 5,90 € • ANT-GUY 6,90 € • REU 8,50 € • BEL 5,90 € • CH 11 FS • ALG 500 D
AND 5,90 € • CDN $ 9,95 • GRE 7,30 € • LUX 5,90 € • MAR 75 DH • MAY 8,50 € • PORT CONT 5,90 € • TOM 1600 F CF

Pirate de l'espace, policier interplanétaire, chasseur de prime...
A vous d'établir votre plan de carrière.



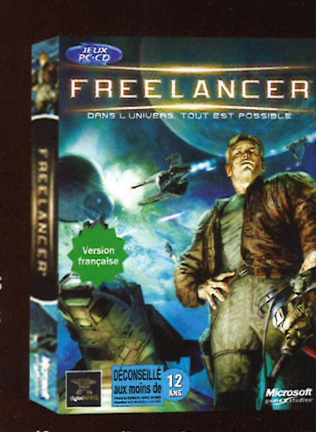


Microsoft game studios



MERCENAIRE DE L'ESPACE : UN METIER D'AVENIR

Devenez Edison Trent, mercenaire et touche à tout intergalactique et explorez un univers de 48 systèmes solaires où l'aventure ne s'arrête jamais. Combattez aux commandes de vaisseaux d'élite, choisissez vos missions, vos alliances et améliorez votre équipement.
Votre mission ? A vous de choisir... Alors mentez, trichez, volez, trahissez pillez ou sauvez la galaxie...
Mais toujours dans un seul intérêt : le vôtre.



www.microsoft.com/france/jeux/freelancer/

Sommaire

147 AVRIL 2003

LES NEWS JEUX ET BETA VERSIONS DU MOIS

Tron 2.0 36
Blood Rayne 46
F1 Challenge 1999-2002 47
Farcry 48
WarCraft III 62
Metal Gear Solid 2 66
Rise of Nations 70
Restaurant Empire 74
Roland Garros 2003 76
Beach Soccer 78
Downtown Run 79
Freelancer 80
Ghost Master 82

LES TESTS DU MOIS

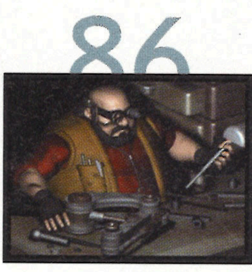
Anno 1503 100
Toca Race Driver 106
Casino Inc. 108
Vietcong 112
Nascar 2003 114
IL2 Forgotten Battles 118
Raven Shield 122
DAOC : Shrouded Isles 132
Highland Warrior 136
Runaway 138
Salammbô 139

56



REPORTAGE
Et vazy que je te colle 6 pages de reportage sur les futurs jeux de chez Sierra. C'est bien ce qui fallait pour vous parler, entre autres, de Ground Control 2 et Homeworld 2.

86



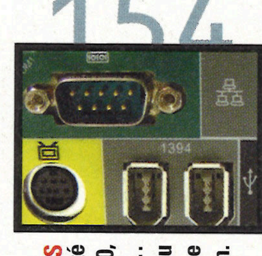
REPORTAGE
On s'est dit que vous voudriez en savoir plus sur DreamCatcher, la boîte qui a racheté Cryo.

100



TESTS
De la gestion/stratégie avec Anno 1503, des courses auto avec Toca Driver et Nascar 2003, du simulateur velu avec IL2 Forgotten Battles : bref, de bons gros tests comme on les aime chez nous.

154



MATOS
Ça a pas chômé chez Doc Caféine côté pingouins ce mois-ci : Radeon R350, NV 31, Shuttle, Radeon 9700 Pro... Des fois que vous auriez prévu d'upgrader votre vieux PC qui marche encore au charbon.

ET AUSSI...

Sommaire CD-ROM 6
Patches 14
Courrier des lecteurs 16
Le jeu de la couv' : Deus Ex 2 18
News 28
Abonnement 29, 125, 135
Reportage Sierra 56
Reportage DreamCatcher 86
Reportage Empires 92
Reportages Commandos III 96
Top de la rédac' 98
Minitel 61, 121, 131
Quoi de 9 ? 142
Réseau NetNews 144
Réseau Neverwinter Nights 148
Réseau Battlefield 1942 150
Utilitaires 152
News Matos 154
Matos Radeon R350 158
Matos NV31 160
Matos Shuttle SN41G2 162
Matos Sapphire Radeon 9700 Pro 164
Matos Top hard 166
Rubrique Budget 168
Et Poke et Peek 170

JOYSTICK
est édité par la société HDP
SA au capital de 42 000 euros, locataire-gérant,
RCS Nanterre B391341526
Siège social : 10, rue Thierry-Le-Luron, 92592 Levallois-Perret Cedex
Rédaction : 124, rue Danton, TSA 51004 92538 Levallois-Perret Cedex
Tél. : 01 41 34 87 75. Fax : 01 41 34 87 99
Président Directeur Général : Christine Lenoir
Directeur délégué : Pascal Traineau
Principal actionnaire : HACHETTE FILIPACCHI PRESSE
Directrice de la publication : Christine Lenoir

LA RÉDACTION
Rédacteur en chef : Jérôme Darnaudet (jdarnaudet@hfp.fr)
Rédacteur en chef-adjoint : Stéphane Hébert
Secrétaire de rédaction : Sophie Prétot
Correctrices : Anne Pavan et Sonia Jensen
Assistante de rédaction : Nathalie Brun
News : Par toute l'équipe
Bêta-Versions : Pete Boule (Pierre le Pivain), Bob Arctor (Fabien Deleval), ackboo (Olivier Perron), Monsieur Pomme de Terre, iansolo
Tests : iansolo (Olivier Aubin), Pete Boule, Bob Arctor, ackboo, Monsieur Pomme de Terre (Laurent Sarfati).
Rubrique matos : Doc Caféine (Arnaud Chaudron).
Rubrique rézo : iansolo.
Reportages : Pete Boule, ackboo, pom 2 ter, Capt'ain Ta Race.

LA MAQUETTE
Directeur artistique : Stéphane Noël
2e rédactrice graphiste : Sonia Nini
Maquettistes : Catherine Branchut, Adeline Clère, Suzie Gorini, Aline Saussier, Nicolas Lainé
Correcteur photographique : Stéphane Leclercq
Illustrateur : Didier Couly
Iconographe : Rémi Aumeunier

PUBLICITÉ/PROMOTION
Directrice commerciale : Claudine Lefèbvre (01 41 34 87 25) cllefebvre@hfp.fr
Directeur de publicité : Antoine Tomas (01 41 34 86 93) atomas@hfp.fr
Directeur de clientèle : Jean-François Feneux (01 41 34 88 33) jffeneux@hfp.fr
Chef de publicité : Benoît Léoty (01 41 34 87 13) bleoty@hfp.fr
Assistante de publicité : Cécile-Marie Réyé (01 41 34 87 28)
Promotion : Anne Levavasseur (01 41 34 88 16) alevavasseur@hfp.fr, assistée de Samantha Bondon-Rostang (01 41 34 66 76) sbondon-rostang@hfp.fr

ABONNEMENTS
Abonnements : BP50 002 - 59718 Lille Cedex 9
Tél. : 01 55 63 41 15 - Fax : 01 41 34 93 90 (abonnementsjoystick@hfp.fr) Tarifs 1 an (11 nos) France : 39,90 euros. Tarif étranger au 01 55 63 41 15
Anciens numéros : 03 20 12 86 01
Promévente 08 00 19 84 57
Photogravure : Compo Imprim - Hafiba
Imprimé par : Brodard Graphique membre de E2G et la Galiote-Prenant
Distribution : Transport Presse
Ce numéro comprend un encart abonnement jeté, deux CD-Rom gratuits ainsi qu'un supplément de 32 pages qui ne peuvent être vendus séparément.

TÉLÉMATIQUE 3615 JOYSTICK
Responsable : Frédéric Garcia
Centre serveur : Nudge Interactive

Réalisation du CD-Rom
Bob Obrenic, Lord Casque Noir, Gana (Michael Sarfati), TBF (Emmanuel Bézy)
cdromjoystick@hfp.fr

Commission paritaire N° 0305 K 70725.
ISSN : 0994-4559. Dépôt légal à parution



Couverture
Eidos © IronStorm

IMPRIMÉ EN FRANCE/PRINTED IN FRANCE


AMSTERDAM, ATHENS, FRANKFURT, LONDON, MILAN, PARIS, ROME, NEW YORK, SAN FRANCISCO, MELBOURNE, TOKYO

Sommaire Cd-rom

#147



DÉTAIL DU CD-ROM

Le mois dernier, j'avais tenté un suicide éditorial en passant l'intégralité de cette introduction en roumain. Rien n'y a fait, ce mois encore, cette inutile rubrique du sommaire CD n'a toujours pas sauté, je suis désespéré. Pour être franc, j'en ai vraiment marre. Oui, j'en ai marre de ceux qui pleurent, qui ne roulent qu'à deux à l'heure, qui se lamentent et qui se fixent sur l'idée d'une idée fixe. J'en ai marre de ceux qui râlent, des extrémistes à deux balles qui voient la vie tout en noire, qui m'expédient dans le cafard. J'en ai marre de la grande sœur qui gémit tout le temps et qui pleure, marre de la pluie des courgettes qui me font vomir sous la couette. J'en ai marre des cyniques et dans les prés les colchiques. J'en ai marre d'en avoir marre. Heureusement que je suis grassement payé pour vous écrire tout ça. (NDLRC : Moui, je préfèrerais la version romaine...)

ackboo

DirectX 8.1

Les démos des jeux Windows 95/98/2000 et XP de ce CD-Rom nécessitent l'installation de DirectX. Vous pouvez l'installer depuis la page sommaire de l'interface. ATTENTION : la version de DirectX présente sur le CD n°1 est la version 8.1

Lancement de l'interface Joystick

L'interface fonctionne uniquement sous Windows 9x/Me/2000/XP. Elle nécessite au minimum un Pentium 300 MHz, 32 Mo de RAM et d'un lecteur de CD quadruple vitesse. Mais si l'interface sait se contenter d'une machine raisonnable, la plupart des démos requièrent un Pentium de course. Il est donc nettement préférable de disposer d'un Pentium 600, de 128 Mo de RAM, d'un lecteur sextuple vitesse et d'une carte 3D. L'interface fonctionne sous toutes les résolutions et avec n'importe quelle profondeur de couleurs. Nous vous conseillons néanmoins de passer en 65 000 couleurs (ou plus) et en 640x480, pour une meilleure lisibilité. Pour lancer l'interface de Joystick, cliquez sur l'exécutable JOYSTICK.EXE se trouvant à la racine du CD. Vous pouvez également la lancer en cliquant sur LOAD95.EXE situé dans le répertoire \DATA\ du CD.

Le contenu des CD-ROM

Avertissement : certains fichiers ayant été ajoutés ou supprimés au dernier moment peuvent ne pas être présents dans cette liste.

Lancement de l'interface

Cliquez sur l'exécutable JOYSTICK situé dans le répertoire racine.

Quitter l'interface

Appuyez sur la touche Esc ou bien sur Alt-F4.

Comment nous faire parvenir vos créations ?

Vous voulez nous soumettre un programme, une musique ou une image de votre création, n'hésitez pas à nous les faire parvenir, soit à l'adresse e-mail : cdrom@joystick.fr (jusqu'à 5 Mo), soit sur CD ou disquette à l'adresse suivante :

Joystick, Service CD-Rom, 124 rue Danton, TSA51004, 92538 Levallois-Perret Cedex.

Les sharewares doivent être au format ZIP ou auto-extractible, et accompagnés d'un fichier TXT de description ayant le même nom que le fichier principal. Les images doivent être de préférence au format JPG. Si vous n'êtes pas les auteurs des fichiers que vous envoyez, merci de nous préciser l'endroit où vous les avez trouvés.

Comment quitter l'interface ?

En cliquant sur le bouton « Quitter » du menu principal, en appuyant sur Esc ou sur la combinaison de touches Alt + F4, à n'importe quel moment.



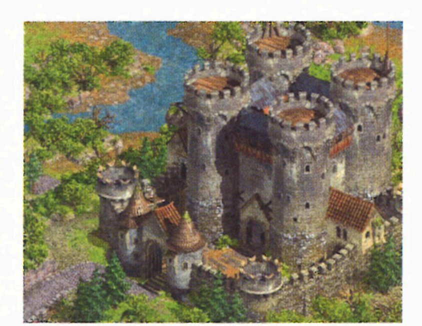
Contenu du CD n°1

Les démos

Répertoire \DATA\DEMOS

DIRECTX 8.1 : La version installable depuis l'interface est la version destinée à Windows 98/Me. Vous trouverez dans le répertoire la version NT et 2000, DirectX 8.1 étant déjà intégré à XP.
Répertoire \DATA\DIRECTX8
Cliquez sur DX81FRN.EXE (version Windows 98/Me)
Cliquez sur DX81NTFR.EXE (version Windows NT 4/2000)

QUICKTIME 5 : Répertoire \DATA\QUICKTIME5
Cliquez sur QUICKTIMEINSTALLER.EXE
Quicktime est indispensable au bon fonctionnement de l'interface.



Anno 1503

Genre : Stratégie/Gestion
Éditeur : Electronic Arts
Config minimum : PIII 500 MHz, 128 Mo, Carte 3D 16 Mo
Fichier : Data\Demos\Anno1503\Setup.exe

En résumé

Mettez le doigt dans Anno 1503, il vous happera le bras et même un gros bout de l'épaule. C'est un jeu de gestion/stratégie qui vous rappellera The Settlers, Civilization et Age of Empires. On joue le rôle d'un colonisateur qui, en arrivant sur le Nouveau Monde, doit attirer les premiers pionniers, développer l'économie de la ville, commercer avec les autres nations ou leur faire la guerre. Le graphisme ne paye pas de mine, mais ne vous y arrêtez pas : ce jeu est d'une richesse et d'une profondeur vertigineuse. Cette démo va vous permettre de jouer à 4 missions, dont 2 tutoriaux, ce qui sera sûrement assez pour vous tenir scotcher à l'écran quelques heures.

Mode d'emploi

Ne zappez pas les tutoriaux, ils sont vraiment nécessaires pour bien piger comment débuter votre colonie. Si vous ne pouvez construire aucun bâtiment, c'est parce que vous manquez de matériaux de construction, il faut alors en rapatrier depuis votre bateau vers l'entrepôt. Si vos maisons deviennent des petits tas de ruines, c'est parce que vos colons n'ont plus rien à manger, il faut donc augmenter vos capacités de production de nourriture (fermes et huttes de chasseur). En cas de problème, vous pouvez aussi jeter un œil à l'Encyclopédie qui s'affiche en cliquant sur le point d'interrogation en bas de l'écran.

TOCA Race Driver

Genre : Course automobile
Éditeur : Codemasters
Config minimum : PIII 700 MHz, 128 Mo, Carte 3D 32 Mo
Fichier : Data\Demos\TOCA\toca.exe

En résumé

On ne présente plus la célèbre série des TOCA, qui fait peau neuve avec ce nouvel épisode en proposant un mode Carrière. On pourra y jouer le rôle d'un pilote grimpant un à un les échelons du sport automobile. Cette démo étant assez limitée, vous ne pourrez pas vraiment juger ce fameux mode Carrière sur la longueur, mais plutôt tester les sensations de pilotage, assez orientées arcade sur ce dernier volet.

Touches

Contrôle du véhicule	touche fléchée
Changement de vitesse	A/Z
Frein à main	Barre d'espace
Voir les dégâts	CTRL droit
Regarder à gauche	touche « ; »
Regarder à droite	touche « : »
Regarder derrière	Shift droit
Changer la caméra	C





Kaan

Genre : Baston
Éditeur : NC
Config minimum : PIII 500 MHz, 128 Mo, Carte 3D
Fichier : Data\Demos\Kaan\Setup.exe (sur le CD2)

En résumé

Kaan est un jeu de baston à la troisième personne dans lequel on incarne un petit barbare qui découpe des ennemis à longueur de niveaux avec son épée. C'est développé par Eko Interactive, les gens qui ont fait ce très bon jeu de plate-forme sorti il y a quelque temps, Gift. Très franchement, je n'ai pas accroché à cette démo, mais ça peut sûrement plaire à un public plus jeune, car le graphisme est assez réussi.

Touches

CTRL	Sauter
Alt	Attaque 1
Espace	Attaque 2

Il est possible de faire des combos avec les différentes armes, vous pouvez les afficher en appuyant sur Echap, puis sur l'écran d'infos des armes.



Gel effet hérissé. Tenue longue durée.

Nouveau : sa formule concentrée en agents fixants à séchage ultra-rapide permet de créer des coiffures dressées à pics. Vos pics durent toute la journée, toute la soirée. Du non-stop dans le hérissé !



Vivelle DOP

Vivelle DOP. Coiffez toutes vos envies



Les démos

RUNAWAY

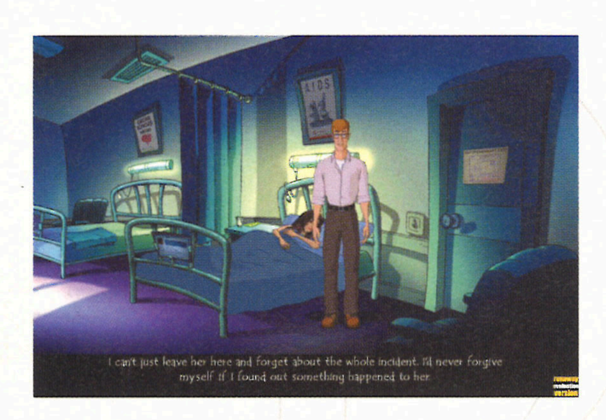
Genre : Aventure
Éditeur : Focus
Config minimum : PIII 500 MHz, 128 Mo, Carte 3D
Fichier : Data\Demos\Runaway

En résumé

Le jeu d'aventure à la LucasArts a complètement disparu depuis l'avènement des cartes 3D. Focus tente de relancer la mode avec ce Runaway, un titre « old school » dans lequel on doit passer son temps à chercher des objets dans le décor, à les combiner dans l'inventaire et à dialoguer avec les bons personnages au bon moment. L'aspect visuel style bande dessinée est très réussi, l'interface aussi, mais il semble que l'humour, qui faisait 80 % de l'intérêt des jeux de LucasArts, ait été oublié en cours de route. À vous de juger, avec cette démo qui vous permettra de vivre les premiers instants de l'aventure.

Mode d'emploi

C'est archi-simple : clic gauche pour se diriger, clic droit pour changer l'action à effectuer sur l'objet. L'inventaire apparaît en collant la souris sur le haut de l'écran et en cliquant sur l'icone correspondant (raccourci clavier : I).



BLITZKRIEG



Genre : Stratégie temps réel
Éditeur : Focus
Config minimum : PII 366 MHz, 64 Mo de RAM, Carte 8 Mo
Fichier : Data\Demos\Blitzkrieg\Blitzkriegdemo.exe (sur le CD2)

En résumé

Si vous avez aimé Sudden Strike, Blitzkrieg est le jeu à essayer ce mois-ci. Blitzkrieg reprend tout ce qui a fait le succès commercial de ce titre : de la stratégie temps réel dans une ambiance 39-45 à la « Band of Brothers », de nombreuses unités très fidèlement modélisées (il y a aura 280 au total, ah oui quand même) et un gameplay assez lent mais très tactique. Cette démo vous permettra de jouer à une sorte de longue mission de tutorial durant laquelle on apprend à manier les principales unités : tanks, mortier, canon anti-char, commandos, bombardiers, etc.

Mode d'emploi

L'interface, à défaut d'être vraiment ergonomique, est plutôt simple à maîtriser, tout se fait par les petits icones pas pratiques en bas de l'écran (mémorisez les raccourcis clavier le plus tôt possible). Trois touches très utiles : F5 et F8 pour la sauvegarde et le chargement rapide, et Alt-R pour afficher la portée d'une unité. Quelques astuces en vrac pour terminer la mission, qui n'est pas évidente du premier coup :
- Pour buter les trois tanks russes au début, il faut impérativement passer par les collines à gauche ou à droite et les prendre à revers, car leur blindage arrière et latéral est beaucoup plus faible.
- Le commando doit passer en rampant sur le pont, sinon il se fera buter par le bunker. Ensuite, restez à bonne distance des quatre canons de DCA et butez les servants un par un.
- Pour détruire les cinq gros canons A19, cliquez sur l'icone de Support aérien, puis faites un clic droit sur un des canons. Ensuite, attendez que les bombardiers fassent leur boulot.
- Pour détruire le groupe de blindés à la fin de la mission, attaquez par les flancs sinon vous n'aurez aucune chance. Vous pouvez aussi utiliser conjointement votre mortier juste avant l'attaque, et un assaut aérien de bombardier.

FREELANCER

Genre : Combats spatiaux
Éditeur : Microsoft
Config minimum : PIII 600 MHz, 128 Mo de RAM, Carte 3D 16 Mo
Fichier : Data\Demos\Freelancer\freelancer.exe



En résumé

Le voilà enfin, le très attendu jeu de combat spatial de Digital Anvil. On espérait un nouvel Elite, bon apparemment ce n'est quand même pas exactement ça. Cette grosse raclure de Bob Arctor a bêta-testé la chose, je vous laisse lire sa prose pour en savoir plus. Cette démo vous permettra de jouer au début de la campagne solo.

Mode d'emploi

Avant de jouer, vous allez devoir vous taper une bonne dizaine de minutes de cinématiques. Non, nous n'avons pas trouvé le moyen de les couper... Voici la méthode pour vous retrouver rapidement dans l'espace : après l'intro, cliquez sur la choppe de bière en haut de l'écran, puis parlez à Jun'ko Zane (la jolie dame tout à gauche de l'écran) dès que vous êtes dans le bar. Cliquez ensuite sur l'engrenage, puis acceptez la mission qu'on vous propose. Ensuite, cliquez sur Launch In Space, et voilà, vous y êtes. Les touches sont configurées pour les claviers QWERTY, pensez donc d'abord à aller faire un tour dans les options pour inverser A et Z avec Q et W.
Une fois en vol, il y a deux types de pilotage. Pour le pilotage en mode Classique, maintenez le bouton gauche de la souris enfoncé pour vous déplacer, et le bouton droit pour tirer. En appuyant sur la barre d'espace, vous passerez en mode Mouse Flight, plus pratique pour le combat. Toutes les opérations (passage en hyperespace, dock avec les bases, formation avec les vaisseaux à escorter) se font grâce au menu sur le HUD. Pour le reste, les instructions en vol devraient suffire.

QUAND ON DÉPASSE SON FORFAIT INTERNET,
ON FINIT TOUJOURS PAR LE PAYER TRÈS CHER.

AOL Illimité[1] tout compris 24€99/mois.
Sans engagement de durée.[2]



KIT GRATUIT | 0826 02 6000
et conditions détaillées du forfait | (0,15 €/min depuis un téléphone fixe)

www.aol.fr

(1) Le terme "Illimité" signifie que vous pouvez vous connecter autant de fois que vous le souhaitez et que la durée totale de vos connexions est illimitée.
(2) Le Forfait AOL Tout Compris (accès Internet et télécommunications) illimité pour 24€99/mois est sans engagement de durée : vous pouvez chaque mois changer de forfait ou mettre fin à votre abonnement en respectant un préavis de 8 jours.



Contenu du CD n°2

Avertissement : certains fichiers ayant été ajoutés ou supprimés au dernier moment peuvent ne pas être présents dans cette liste.

Les sharewares et autres fichiers

LES SHAREWARES AUDIO

Répertoire \DATA\SHAREWARES\AUDIO

foobar.exe	foobar2000, un player de MP3 avec un excellent son
qcdo41.exe	Quintessential Player Beta Build 41
Trop dpokemon.zip	Un rap fait par un lecteur qui nous a fait marrer

LES SHAREWARES COMMUNICATION

Répertoire \DATA\SHAREWARES\COMMUNICATION

HydraIRC.exe	HydraIRC 0.349 Beta
ncsetup.a1000.exe	NetCaptor 7.1.0 Beta 3
sepsetup4.exe	SpamEater Pro 4.00 Beta 4 Build 83
SpamNet1.0Beta8.exe	SpamNet 1.0 Beta 8

LES SHAREWARES DRIVERS

Répertoire \DATA\SHAREWARES\DRIVERS

klcodec17f.exe	K-Lite Codec Pack 1.7 Final
VIAHyperion4in1446vp6.exe	VIA Drivers 4.46
WM9Codecs.exe	Windows Media 9 Series Codec
XviD-17022003-1.exe	Koepi's XviD Codec Build 17022003-1

LES SHAREWARES GRAPHISME

Répertoire \DATA\SHAREWARES\GRAPHISME

Vous trouverez dans ce répertoire des dizaines de fonds d'écran qui ne sont pas répertoriés ci-dessous, faute de place, ainsi que les fichiers suivants :

WISetup.exe	Water Illusion Screensaver 1.30

LES SHAREWARES JEUX :

Répertoire \DATA\SHAREWARES\JEUX

atitdf.exe	A Tale in The Desert (MMORPG)
Greed.zip	UT2003 MOD : Greed v2.3
gta3mta.exe	GTA3: Multi Theft Auto
kqueryinst310751.exe	Kquery 3.1.0 Beta Build 751

LES PATCHES :

Répertoire \DATA\SHAREWARES\PATCHES

aom104s.exe	Patch 1.04 pour Age of Mythology
arxfatalis_french_patch_v116a.exe	Patch 1.16a pour Arx Fatalis
bf1942_patch_v1.31.exe	Patch 1.31 pour Battlefield 1942
generals-103.exe	Patch 1.03 pour C&C : Generals
grom_patch_1_2.exe	Patch 1.2 pour Grom
grom_patch_1_3.exe	Patch 1.3 pour Grom
ironstormeuropeanpatch1_04.exe	Patch 1.04 pour Iron Storm
KAG_to_1.3.7.exe	Patch 1.3.7 pour Kohan : Ahriman's Gift
Kohan_to_1.3.7.exe	Patch pour Kohan : Immortal Sovereigns
nightfirepatch11_fr.exe	Patch 1.1 pour Nightfire
nwoupgrade1.0-1.4.exe	Patch 1.4 pour New World Order
patch-sku2-to-p1.exe	Patch Européen 1.0.242.0 pour SimCity 4
pl_114.zip	Patch 1.14 pour Platoon
scemea_patch_1_1.exe	Patch 1.1 pour Splinter Cell
subcommand107e.exe	Patch 1.07 pour Sub Command
syberia_sp3.exe	Patch SP3 pour Syberia
ut2003-winpatch2199.exe	Patch 2199 pour Unreal Tournament 2003

LA PHARMACIE :

Répertoire \DATA\SHAREWARES\PHARMACIE

Outils de desinfection.zip	19 outils de désinfection gratuits
powarc810.exe	PowerArchiver 2002 8.1
winhex.zip	WinHex 10.5
winhex-f.zip	Manuel d'utilisation WinHex 10.5

LES SHAREWARES UTILITAIRES

Répertoire \DATA\SHAREWARES\UTILITAIRES

3dmark_03.zip	3DMark Pro
acbeta.exe	Attribute Changer 5.0 Beta 2
objectdocko88.exe	ObjectDock 0.88 Beta
Samurize_081a.zip	Samurize 0.81 Alpha
Shirusu093.exe	ShirusuPad 0.93

xp_1.1rc1_enu_setup.exe : XPlay 1.1 RC1

RESPONSABILITÉS

Le CD-Rom fourni avec ce numéro de Joystick a été essayé et a fonctionné sur tous les ordinateurs de la rédaction. De par les versions non définitives de certaines démos, il se peut qu'il demeure quelques incompatibilités avec certaines configurations. Toutefois, HDP n'étant pas l'auteur de ces programmes, il ne pourra en aucun cas être tenu pour responsable des dommages de quelque nature que ce soit, directs ou indirects, liés à l'utilisation de ce CD-Rom et des programmes qu'il contient. HDP ne pourra donc pas être tenu pour responsable des pertes et profits ou de revenus, ou de dommages ou coûts résultant d'une perte de temps, de données ou de l'utilisation de ces logiciels, ou pour tout autre motif. En aucun cas la responsabilité de HDP ne pourra être engagée au-delà du prix d'achat du magazine.

DROITS D'AUTEUR

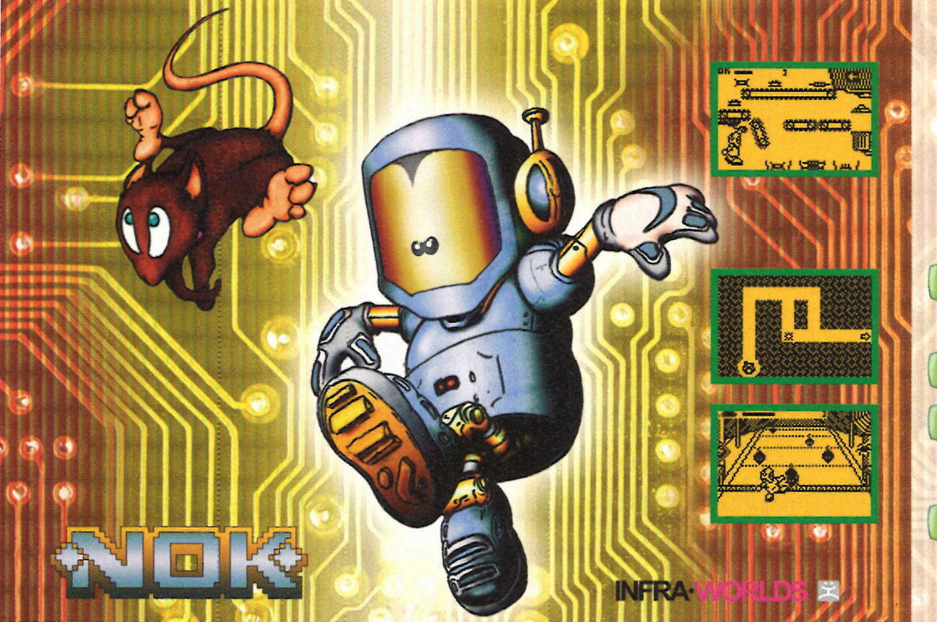
La reproduction, par quelque moyen que ce soit, des musiques et des pages graphiques présentes dans l'interface est strictement interdite. Ces éléments appartiennent exclusivement à leurs auteurs respectifs.

Note sur LES SHAREWARES

Les sharewares sont des produits complets, diffusés dans leur version intégrale. Ce mode de diffusion vous permet de les tester et de décider si, oui ou non, leur achat vous intéresse. En contrepartie, si vous avez effectivement l'intention d'utiliser le programme fréquemment, vous vous engagez à l'acheter via la procédure fournie dans le soft ou le fichier texte qui l'accompagne. Les sharewares coûtent rarement plus de 20 Euros et leurs auteurs n'ont souvent que cette source de revenu. Alors, pensez-y !

Comment décompresser et lancer LES FICHIERS COMPRESSÉS DU CD sans passer par l'interface ?

Les fichiers sharewares (ou autres) dotés de l'extension .ZIP nécessitent d'être décompressés avant d'être utilisés. La méthode la plus simple est d'utiliser JOYLIST.EXE se trouvant dans le répertoire \DATA\ du CD. Ce programme permet de décompresser (« deziper ») ces fichiers là où vous le lui indiquez. Pour les lancer par la suite, vous devez vous rendre dans le répertoire où vous les avez décompressés, puis cliquer sur le fichier exécutable. L'autre méthode consiste à passer par l'un des gestionnaires d'archives se trouvant dans le dossier \DATA\SHAREWARES\PHARMACIE\ ou UTILITAIRES du CDn°2 (rubrique Pharmacie ou Utilitaires de l'interface). L'installation d'un de ces logiciels effectuée, vous n'avez plus qu'à double-cliquer sur le fichier ZIP qui vous intéresse, ou bien à utiliser le menu contextuel avec le bouton droit de la souris, et à en extraire son contenu.

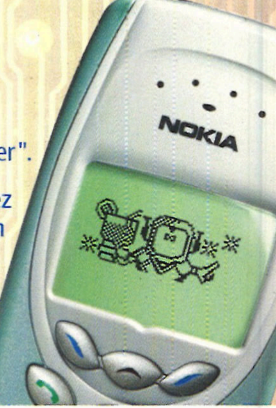


Téléchargez le jeu NOK sur votre Nokia 3410 !



1. Envoyer NOK au 61064. Vous recevez alors un signet.
2. Cliquez 2 fois sur "Options" puis sur "Enregistrer".
3. Allez dans le menu "Services" puis sélectionnez "Signets" puis "NOK" pour lancer la connexion WAP et télécharger le jeu NOK.
4. Une fois le jeu téléchargé, vous pouvez jouer à NOK à tout moment. Il sera stocké dans le menu "Applications" de votre Nokia 3410.

Voir conditions sur www.nok3410.com



Vos logos et vos sonneries en direct par SMS sur votre mobile Nokia

1. Tapez **COMMANDER** suivi d'un espace puis de la référence choisie. Exemple : COMMANDER NOKFEAR
2. Envoyez votre SMS à Nokia au :
   2 10 10 si vous êtes client Bouygues Telecom
   80 111 si vous êtes client Orange
   2 10 11 si vous êtes client SFR
3. Recevez votre commande sur votre mobile Nokia et enregistrez-la en suivant les instructions qui s'affichent à l'écran.

Sonneries

TOP 10

	Références
Alphonse Brown	ALPHONSE
Les bronzés font du ski	BRONZES
Lose yourself	LOSEYOUR
Paris latino	PARISLAT
All the things she said	SAID
Dilemma	DILEMMA
Jenny from the block	JENNYFRO
Les Simpsons	SIMPSONS14
L'Exorciste	TUBULAR
Objection (Tango)	OBJECTION

RAP-R&B

	Références
03' Bonnie & Clyde	BONNIECL
Qu'est-c'tu fous cette nuit ?	QUESTCTU
Sing for the moment	SINGFORT
Bump, bump, bump	BUMPBUMP
Without me	WITHOUTM
Addictive	ADDICTIV
Qui est l'exemple ?	QUIESTLE
591	591
I need a girl	INEEDAGI
T.D.S.I.	TDSI

ROCK-POP

	Références
Le chemin	LECHEMIN
Complicated	COMPLIC
Sk8er boi	SKATERBO
J'ai demandé à la lune	JAIDEMAND
L'aventurier	LAVENTUR
Au soleil	AUSOLEIL
Manhattan - Kaboul	MANHATTA
Marie	MARIE
Smoke on the water	SMOKEONW
Thunderstruck	THUNDER

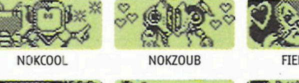
TECHNO-DANCE

	Références
Feel	FEEL
Can't stop loving you	CANTSTPL
Not gonna get us	NOTGONNA
Cassé	CASSE
Beautiful	BEAUTIF2
Au jour le jour	AUJOURLE
Cry me a river	CRYMEARI
Mundian to bach ke	MUNDIANT
The Ketchup song	ASEREJE
Whenever, whereever	WHENEVER
Tide is high	TIDEISHI
Kusha Las Payas	KUSHALAS
Stach stach	STACHSTA
Just like a pill	JUSTLIKE
Sache	SACHE
Y. M. C. A.	YMCA53

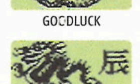
TV-CINÉMA

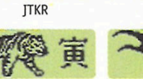
	Références
Sex and the city	SEXANDTH
Mission Impossible	MISSIONI
La famille Addams	ADDAMSFA
Buffy le Vampire	BUFFY2
Star Wars	STARW
Starsky & Hutch	STARSKY61
Benny Hill	BENNYHIL
Capitaine Flam	CAPITAIN
Inspecteur Gadget	GADGET
Wake up (from Matrix)	WAKEUP39
James Bond	BOND
La petite maison dans la prairie	PRAIRIE26
Le flic de Beverly Hills	AXELF
Maya l'abeille	MAYALABE
Ghostbusters	GHOSTBUS
Ma sorcière bien aimée	BEWITCHED

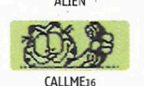
Fonds d'écran







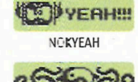
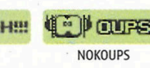
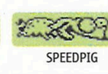




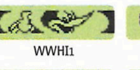
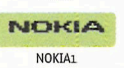


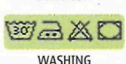

NOKBBOY
NOKCOOL, NOKZOUB, FIEHEART, PEACE1C
FIREBIRD, DAGGER, ANUBIS, DUDE
GOODLUCK, JTKR, LUVYA, ALIEN
DRAGONY, TIGERY, TRIB03, CALLME16
DRAGON56, DRACO, GARP227, BMXBIK01
CAMO, KEIKO, SAILBOAT65, KITYKITY

Logos opérateurs







NOKFEAR
NOKYEAH, NOKOUPS, SPEEDPIG, YODA
UNIFLOW, SCORPION, WWHI1, NOKIA1
DRAGON23, WASHING, LIZARD83, EYETRIBE

Prix maximum par logo et sonnerie : 1,50 EUR par envoi hors coût d'un SMS(1)





Ce coût est directement ajouté à votre facture téléphonique (ou déduit de votre recharge prépayée) tout comme le coût d'envoi du SMS.

Ces logos et sonneries sont compatibles avec les téléphones Nokia uniquement :

- les fonds d'écran sont compatibles avec les téléphones Nokia 3310, 3330, 3410, 3510, 5210, 5510.
- les logos opérateurs et les sonneries sont compatibles avec les téléphones Nokia 3310, 3330, 3410, 3510, 5210, 5510, 3210, 6110, 6130, 6150, 5210, 6310, 6310i, 6510, 7110, 7650, 8810, 8210, 8310, 8850, 8890, 8910, 9110i, 9210, 9210i.



** Service dépendant du réseau. 0,35 Euros + coût d'envoi d'un SMS puis prix par minute d'une connexion WAP. Veuillez vérifier le coût de la communication WAP auprès de votre opérateur (environ 2 minute de communication WAP. Au préalable, vérifiez que votre contrat opérateur est activé pour le WAP (l'activation de ce service est gratuite) et que votre Nokia 3410 est paramétré pour le WAP. AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE. Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie à la vue de certains types de lumières clignotantes. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical. Si vous avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulation lumineuse, veuillez consultez votre médecin avant toute utilisation.

patches

par Bob Arctor

Vds Tv 36 cm 3 000 eur (à deb.). Ach ou éch, faut. Louis XIV doublure velours verte, paire de 4 + table merisier mass. assort : 12 400 eur. Vds cpl Cockers 1 vivant + 1 mort mais TTBM. Putain, c'est trop bien d'être chef de rubrique ! Et pour ceux qui veulent des nouvelles du patch fantôme pour Neverwinter français, reportez-vous aux pages du même nom dans ce numéro.





Command & Conquer Generals

_ PATCH 1.3 _

Alors, au chapitre Westwood, nous avons ce patch qui rajoute des changements esthétiques dans la liste des jeux réseaux, un icone pour l'ajustement des pings plus efficace, un bouton refresh pour la même liste, des noms de joueurs qui ne bougent plus continuellement (et sur lesquels il est impossible de cliquer) et j'en passe, tellement y a des trucs encore plus inutiles. *www.avault.com/pcrl/dlftp.asp?url=ftp.ea.com/pub/eapacific/generals/generals/DownloadablePatches/Generals-103.exe* (5,6 Mo)



Splinter Cell

_ PATCH 1.1 _



Ah, le premier patch pour l'extraordinaire Splinter Cell vient de débarquer. Les heureux possesseurs de Radeon 9700 vont être aux anges puisque leur morceau de technologie bourgeoise fera enfin des rendus convenables des surfaces transparentes et réflectives. Il corrige aussi quelques effets de clippings avec des acteurs dynamiques, la séance d'espionnage au micro-laser dans la cour, ainsi que quelques bugs dans les trials. Et le meilleur pour la fin : sur la plupart des maps du jeu, on aura droit à une amélioration de la qualité des ombrages. Ah oui, c'est vrai que les ombrages et les lumières, je les trouvais assez moches, comparés à Tetris par exemple. Hum. On trouvera le correctif ici : *www.actiontrip.com/files/patches/splintercell.phtml* (5 Mo)





Sim City 4

_ PATCH _

Sim City. En 1992, quand j'ai entendu pour la première fois ce nom, j'ai flippé grave en pensant à une ville dont les citoyens étaient tous des comiques chauves et pas drôles. Une fois la peur passée, c'est devenu l'un de mes jeux favoris que j'ai peu à peu délaissé, jusqu'à l'extraordinaire Sim city 4. Pfuii, c'est que je raconte ma vie, là. Alors ce patch... blabla... corrige des crashs sur les chipset SIS, blablabla, corrige la capacité des centres de recyclage, blablabla, supporte la Radeon R300... blablabla des tas d'autres trucs. *www.avault.com/pcrl/patches_temp.asp?patch=simcity4* (3,2 Mo)

TOCA

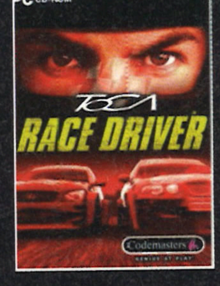
RACE DRIVER™









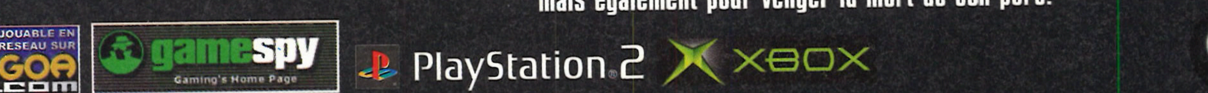




VITESSE, GLOIRE ET… VENGEANCE !

Au delà de la performance et de la vitesse, découvrez une véritable aventure : celle du jeune pilote Ryan McKane qui se bat pour le titre de champion du monde mais également pour venger la mort de son père.

www.codemasters.com



Codemasters
GENIUS AT PLAY™

Donc la nouvelle adresse, c'est courrierjoystick@hfp.fr ! On la retient facilement et tout. D'ailleurs, vous vous êtes immédiatement adapté. C'est bien simple, c'est comme si l'adresse mail avait toujours été courrierjoystick@hfp.fr. On sent bien que vous êtes jeune, vif, que vous maîtrisez Internet et tout. Bon, il y a eu un peu moins de mails que les mois d'avant, mais c'est normal, c'est le début. On ne peut d'ailleurs pas parler de baisse significative. Avec 14 mails en tout au lieu de 200, non, je dirais même que c'est très prometteur. Oui voilà. C'est prometteur.

monsieur pomme de terre

Le Grand Satan m'habite

En lisant le test de C&C Generals, j'ai été un peu surpris du ton de certains passages sur la GLA. Ainsi, lorsque ses véhicules écrasent sciemment les civils ou doivent les arroser de toxines de combat, ce n'est que « pure haine et fanatisme aveugle ». Vous y opposez, dans un encadré, « (...) le ton de C&C tel qu'on le connaissait avant. »

Pourtant, dans le premier C&C, les unités du NOD ne se privent pas de tirer sur les civils et l'une de leurs missions consiste à aller assassiner un démocrate africain qui s'oppose à eux. Le ton de C&C a toujours impliqué des méchants caricaturaux à l'extrême, dignes d'une bonne série B ! Dans Alerte Rouge, les Soviétiques doivent exterminer tout un village sur l'ordre de Staline. En quoi était-ce différent des agissements de la GLA ?

Est-ce parce que le jeu se rapproche trop du monde réel ? Staline et les exactions soviétiques furent, eux aussi, réels. Pourtant, les débordements de ses troupes furent, lors de la sortie du jeu, qualifiées de « fun » sans que quiconque soit choqué, par exemple, par la vidéo de fin de mission montrant un ours en peluche criblé de balles, lâché par son petit propriétaire pendant une attaque aérienne. Les gens qui vécurent il y a 60 ans ne me paraissent pourtant pas mériter moins de considération que ceux de maintenant.

Il me semble que vous tombez dans le piège que votre magazine dénonce pourtant haut et fort (et avec raison) : vous confondez un jeu avec une œuvre de propagande en vous basant sur des similitudes entre le monde de ce jeu et le nôtre.

Erick B.

Vous vous méprenez. Je ne vois que de bien maigres similitudes entre ce jeu et le monde réel. En revanche, les ressemblances sont flagrantes avec le message unilatéral que nous infligent les médias américains : les combattants arabes sans distinction sont l'incarnation du mal. Les dirigeants américains, eux, sont bons, moraux et leurs soldats viennent libérer le monde de ses tyrans par pur humanisme. Concernant cela, il n'y a aucun second degré dans C&C Generals. Puisque vous utilisez le mot « propagande », voyons voir ce qu'en pense le Petit Robert... Propagande : « Dans son sens courant, il s'agit de l'action exercée sur l'opinion pour l'amener à avoir certaines idées politiques et sociales, à soutenir une politique, un gouvernement, un représentant. Instruments et moyens de la propagande : discours, journaux, cinémas, télévisions, radios...» Notez que leur énumération de médias finit par trois petits points. Que cela ait été fait sciemment ou par simple bêtise, j'ai bien peur qu'avec ce précédent, nous ne devions ajouter « jeu vidéo » à cette liste. Pour mémoire, suite à notre test, la version européenne de C&C Generals a été modifiée. La version américaine, elle, est sortie telle quelle. Mais qui s'en alarmera là-bas ?

ADSL : USB ou Ethernet ?

On m'avait dit de me méfier des modems ADSL USB, et pourtant je m'en suis payé un. Je joue en réseau, je surfe des heures, je télécharge à donf sur des sites... Jusque-là, pas de problèmes. Par contre, si je laisse le PC tourner tout seul avec un client FTP, j'ai droit à un plantage aléatoire qui gèle mon écran. Je n'ai plus d'autre possibilité qu'un Hard-Reset. Que se passe-t-il ?

Les avantages d'un modem Ethernet sont évidents : ça ne pompe pas les ressources du processeur, les pings sont légèrement meilleurs et on peut le brancher sur un routeur. Cela vaut-il les 150 euros de supplément ? Sans compter les frais d'installation qu'on ne manquera pas de vous facturer, tout ça pour que vous expliquiez vous-même à l'installateur comment faire son travail, parce que généralement, ils ont plutôt une formation de plombier à la base. Non, clairement, la plupart du temps, un modem USB est parfaitement suffisant. En ce qui concerne votre problème, il s'agit probablement d'une panne d'alimentation. Les modems USB n'ont pas d'alimentation externe et tirent leur électricité du port USB. Il devrait donc suffire d'aller dans le « gestionnaire de périphérique »/« propriété de concentrateur USB »/« gestion de l'alimentation ». Là, désactivez l'option « autoriser l'ordinateur à éteindre ce périphérique pour économiser l'énergie ». Et voilà, ça ne plante plus. Trop génial. D'ailleurs leur option cochée par défaut. Chapeau les mecs. Ça économise 1 euro annuel d'électricité et ça fait planter tous les utilisateurs que je connais.

Napoli

COURRIER

L'adresse, c'est courrierjoystick@hfp.fr pour l'e-mail.
Pour le papier quadrillé avec la petite marge à gauche, c'est :
Joystick magazine,
Courrier des lecteurs,
124 rue Danton, TSA 51004,
92538 Levallois-Perret Cedex
(Oué aussi ! En plus, celle-là n'a pas changé ! Trop super bien !)

En vrac

Je suis retombé sur un ancien article qui parlait d'un jeu : Zulu War. A-t-il disparu de la circulation ?

Christopher Lucy

C'est vrai qu'ils étaient hyper-beaux les screenshots de Zulu War. Voyons voir où ils en sont sur le site de Twilyt Productions, le développeur du jeu. Ah, sur leur page, on m'annonce que le site a été déplacé et que je vais être redirigé et... ah... elle est toute nue la dame. Bon, oubliez Zulu War, visiblement le développeur a perdu sa culotte.

À force de jouer comme une larve devant mon écran de PC (écran LCD de bonne qualité au passage) plusieurs heures par jour, j'ai très mal aux yeux : yeux rouges, fatigués, etc. Vu votre boulot, j'imagine que vous avez des trucs pour ne pas trop vous esquinter les yeux devant vos PC. Pouvez-vous les partager avec nous ?

Benj M.

Pour éviter ce désagrément, nous avons pris l'habitude depuis longtemps de ne jamais regarder directement un moniteur, mais légèrement de côté. Centrez votre champ de vision sur les bordures en plastique à droite ou à gauche de l'écran, elles servent justement à ça. Au début le regard ne peut pas s'empêcher de faire des allers et retours entre la bordure et le centre de l'écran, surtout pour lire, mais on s'habitue très vite. C'est juste un coup à prendre. Ce truc est d'ailleurs valable pour tous les écrans, moniteurs, téléviseurs ou écrans de cinéma (dans ce cas, concentrez-vous sur les rideaux). Autre astuce que nous utilisons plutôt chez nous : inverser l'affichage du moniteur (propriétés avancées) et le regarder dans un miroir. Cela filtre les fameux rayonnements delta et delta prime qui sont les plus nocifs pour la cornée.

Je ne retrouve plus l'adresse du logiciel que vous aviez donnée dans un ancien Joy permettant de mettre tous les mp3 d'un fichier à un même gain. Si vous pouviez me la redonner, ça serait sympa.

Persifal.

Il s'agit d'MP3Gain qui normalise de volume de tous les mp3 d'un dossier que vous lui désignez. En plus, cette petite merveille est gratuite. Ça se télécharge ici : www.geocities.com/mp3gain/

Pour les problèmes d'abonnement : magazine non reçu, CD ou livret manquants, etc. :
SERVICE ABONNEMENT
BP2 – 59718, Lille Cedex 9
Tél. : 01.55.63.41.15 - Fax : 01.41.34.93.90

Tips, soluces, astuces, etc. :
Par courrier, spécifiez sur l'enveloppe :
JEUX CRACK
CD ne marchant pas, commande d'anciens numéros : 01.41.34.87.75

Les adresses électroniques de tous les membres de l'équipe se trouvent dans une cabane faite de branchages construite au sommet des ruines de notre site :
www.joystick.fr

Propositions de programmes, images, maps, etc. à intégrer au CD de Joy :
cdromjoystick@hfp.fr

Pour tout litige concernant matériel ou logiciel, n'hésitez pas à contacter la direction départementale de la Concurrence de la Consommation et de la Répression de Fraudes (DDCCRF) de votre département (coordonnées dans l'annuaire, ou bien tapez DDCCRF suivi du numéro de votre département dans Google). Vous trouverez également nombre de renseignements précieux sur le site
www.admifrance.gouv.fr

Problèmes techniques :
www.hotline-pc.org

TELECHARGEZ DES JEUX SUR VOTRE MOBILE *!

Tom Clancy's SPLINTER CELL

"Une réussite... tout simplement"
www.jeuxvideo.com

CODE : 7020

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL™
CODE : 7020



SKATE AND SLAM
CODE : 1200



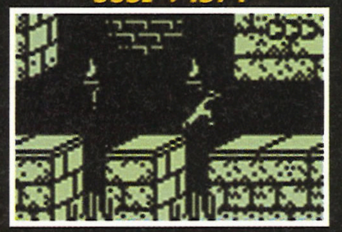
MARCEL DESAILLY PRO SOCCER
CODE : 6640



SPEED DEVILS
CODE : 8714



PRINCE OF PERSIA®
CODE : 1974







TELECHARGEZ DES JEUX SIMPLEMENT AU

08 99 70 02 02 **

1/ Appelez le 08 99 70 02 02
(coût moyen : moins de 4 € ***)

2/ Suivez les instructions

3/ Votre jeu est stocké dans la mémoire du téléphone.
Vous pouvez y jouer où vous voulez à volonté !

** 1,35 € à la connexion puis 0,34 € par minute
*** appel depuis un téléphone fixe

Disponibles dans vos magasins Carrefour et The Phone House

gameloft
LOAD AND PLAY
WWW.GAMELOFT.COM

*Modèles compatibles :


Nokia 3410


Nokia 3510i


Nokia 7210


Nokia 6610


Nokia 7650


Nokia 5100


Nokia 6100


Motorola T720

En appelant nos services mobilité, votre numéro de mobile sera enregistré dans notre base.
Conformément à l'article 34 de la Loi "Informatique et Libertés" n°78-17 du 6 janvier 1978, Gameloft vous rappelle que vous disposez d'un droit d'accès, de rectification et d'opposition à la communication des données vous concernant, en écrivant à Gameloft S.A., 35 rue Greneta, 75002 Paris, France.

DEUS EX 2 : THE INVISIBLE WAR DEUS EX 2 : T



Visite du monument HISTORIQUE

Dans la droite lignée des précédents jeux de Looking Glass, Deus Ex était à la fois un jeu de shoot à la première personne et un jeu de rôle. Dans un futur proche, noir et ultra-technologique, on y jouait JC Denton, agent d'une organisation anti-terroriste appelée UNATCO. À mesure que l'on avançait dans la campagne, on réalisait que les vilains terroristes que l'on zigouillait par centaines jusque-là étaient en fait les seules personnes sensées de la planète tandis que les vrais criminels s'avéraient être nos employeurs. Un retournement de situation s'opérait et, passé dans la clandestinité, traqué, on finissait par retourner dans les premiers niveaux visités, cette fois pour régler leur compte à nos anciens patrons. Il faut dire que JC Denton était une armée à lui tout seul ; clone trafiqué et dopé aux implants nano-technologiques. Pour la petite histoire, les initiales « JC » signifient bien Jésus Christ. Warren Spector, chef du projet à l'époque et aujourd'hui big boss d'Ion Storm, nous a confié que dans un premier jet de Deus Ex, Denton avait été fabriqué à partir de l'ADN du Christ extrait du Saint-Suaire. Cet aspect du jeu a été laissé de côté, mais les initiales sont restées. Au fil des missions, on améliorait les caractéristiques de son personnage en lui ajoutant des implants toujours plus perfectionnés, mais aussi en gagnant des points d'expérience que l'on répartissait dans ses nombreuses compétences. Ce que les joueurs avaient apprécié dans ce premier volet était justement l'exceptionnelle liberté qui leur était accordée. L'histoire était certes linéaire mais les missions, elles, pouvaient être traversées de mille manières selon les caractéristiques que vous aviez décidé de développer. Vous vouliez jouer le gros lourdaud qui casse tout sur son chemin ? Pas de problèmes. Il suffisait de favoriser les implants et compétence d'armure, d'esquive, de force, de visée, d'augmenter les caractéristiques de vos armes de destruction massive et c'était parti pour le grand jeu de massacre. Vous aviez compris d'entrée de jeu que vos employeurs étaient louches ? Il était possible de traverser le jeu de part en part sans blesser un seul terroriste, en développant vos aptitudes à la discrétion, à l'espionnage et à défier les systèmes de sécurité. Au final, Deus Ex s'imposa aisément comme meilleur jeu de l'année 99. À bien des égards, c'est encore aujourd'hui un modèle suivi par tous les game designers. Quatre ans après ce succès universel, c'est donc logiquement au tour de Deus Ex 2 : The Invisible War de griller sous les feux des projecteurs.

GENRE :
FPS JEU DE RÔLE
ÉDITEUR :
EIDOS
DÉVELOPPEUR :
ION STORM AUSTIN
SORTIE PRÉVUE :
NON COMMUNIQUÉE

QUATRE ANS APRÈS, vingt ans après

Chicago dans un futur indéterminé. Unique repère, 20 années se sont écoulées depuis la chute l'UNATCO. Vous jouez maintenant Alex, l'une des innombrables tentatives d'une mystérieuse organisation pour retrouver l'alchimie magique qui coulait dans les veines de JC Denton. Alex est, selon votre choix en début de partie, un homme ou une femme. Le jeu commence par une cinématique qui pose d'emblée le ton bien grinçant du jeu : dans un building mégalomaniaque, une équipe de scientifiques est en pleine évacuation. Un ennemi a réussi à passer leurs systèmes de détections. Tous scanners déployés, des essaims de drones sillonnent la mégapole à sa recherche. Pourtant, il se balade en ce moment même, quelque part dans la ville… mais où ? Sur le toit de l'immeuble, les hélicos font un pont aérien pour évacuer le personnel. Vous voici d'ailleurs (la cinématique est différente selon que vous jouiez un homme ou une femme). Tiens d'ailleurs, juste au moment où vous montez à bord de l'hélicoptère, vous apercevez un homme qui

PAR monsieur pomme de terre





THE INVISIBLE WAR DEUS EX 2 : THE INVISIBLE WAR





En 1999, Ion Storm écrivit une page de l'histoire du jeu vidéo. Alors que les projecteurs étaient encore braqués sur leur titre vedette Daikatana de John Romero, un jeu qui s'appelait Deus Ex sortait du même studio en toute humilité. C'était l'équipe de feu Looking Glass qui se trouvait derrière le projet. Avec des jeux comme Ultima Underworld, System Shock ou Thief à leur actif, on ne pouvait s'attendre qu'à du premier choix. Beaucoup ont été surpris (pas nous) et personne n'a été déçu : 4 ans après, tandis que Daikatana n'est plus qu'une vieille blague qui fait encore glousser ou grincer des dents ceux qui l'ont acheté, les échos du formidable succès de Deus Ex n'ont pas fini de raisonner.

DEUS EX 2

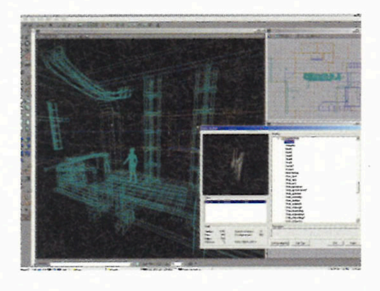
THE INVISIBLE WAR







A priori trop complexe, l'éditeur de niveaux de Deus Ex 2 ne devrait pas être rendu public.

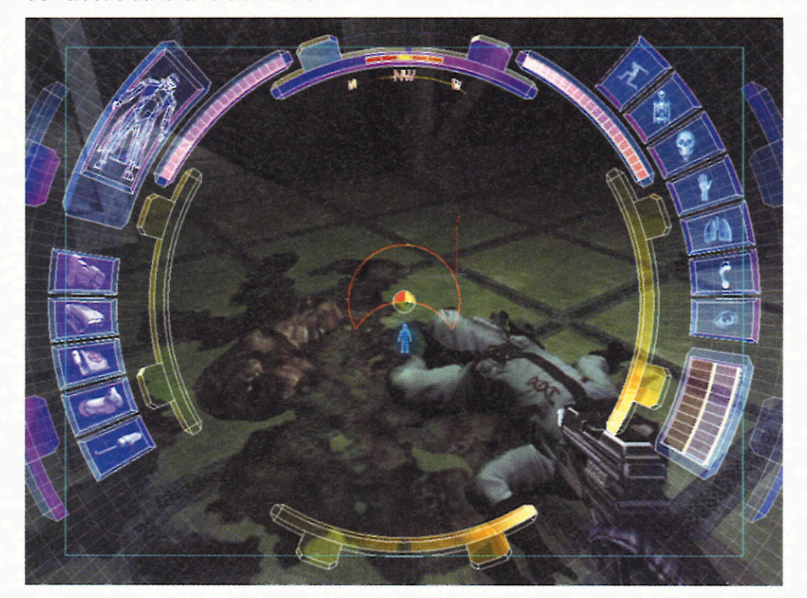


se matérialise en bas du bâtiment. Il a dû débrancher son système de camouflage… Oui, ça ne peut être que lui. Déjà les drones de sécurité se ruent sur le personnage. À vos côtés, quelqu'un murmure : « Trop tard. » L'intrus brise calmement entre ses mains un petit objet d'aspect fragile. L'homme se désintègre lentement, puis l'immeuble, et, dans une réaction en chaîne, c'est tout Chicago qui est silencieusement engloutie dans un vortex blanc. Votre hélicoptère s'éloigne de cet apocalypse et vous entendez votre patron parler pour lui : « Ces gens pensent avoir gagné en détruisant notre base, notre ville… mais la véritable guerre n'est pas là. Il s'agit d'une guerre invisible qui se joue avec des armes invisibles. Nous avons les humains, leurs cellules et toute notre nano-technologie qui coule dans leurs veines. » Je crois qu'il parle de vous là.

Adieu JC, bonjours Alex

Des cinématiques, il n'y en aura pas mille dans le jeu, il n'y en aura que deux : une au début, et une à la fin. Le reste du jeu, nous assure l'équipe, est entièrement dynamique. Du moment où il aura la main, le joueur ne perdra plus une seule fois les commandes… jusqu'au dénouement. La véritable aventure commencera à Seattle et vous amènera à sillonner la planète en tous sens, en passant par l'Égypte, l'Antarctique et l'Allemagne. Les détails de l'intrigue sont encore top secrets. Mais une chose est sûre, cette fois, fini d'obéir à

Voici l'interface en iris telle qu'elle devrait être dans la version finale.





Ça, c'est le genre de bestioles que vous rencontrerez si vous vous décidez pour une expédition sous-marine.

des ordres que vous ne cautionnez pas car l'histoire est entièrement dynamique ! À vous de choisir pour qui vous travaillez. Il sera possible de changer de camp, de trahir ou de faire double jeu pour tirer vos marrons du feu. En fonction de vos actions, vos relations avec les différentes factions évolueront. Si vous vous taillez une réputation de boucher par exemple, il y a peu de chance qu'une organisation d'humanistes ne vous contacte. En revanche, il y a fort à parier que vous attirerez ainsi l'attention d'une société de mercenaires sans morale sur vos talents de tueur. Les dialogues également seront dynamiques ; les personnages joués par l'ordinateur sauront des choses à votre sujet qu'ils auront apprises par d'autres et se souviendront aussi de leurs précédentes conversations avec vous. Ces personnages joués par l'ordinateur (on dit NPC acronyme de « Non Player Characters ») seront pourvus d'une I.A. dernière génération. Par exemple, arrivés sur le lieu d'une de vos exactions, ils interrogeront les éventuels témoins pour remonter votre piste ! Pour donner une sensation de réalisme toujours plus forte, les NPC toujours seront pourvus de centaines de « bavardages ». Ainsi, si vous êtes invisible et que vous traversez un endroit peuplé, vous entendez les NPC discuter entre eux. Ce sera d'ailleurs un bon moyen de pêcher des informations. S'ils sont seuls, les NPC siffloteront et vaqueront à leurs occupations. S'ils entendent du bruit, ils parleront tout seuls pour se donner du courage (tiens, moi aussi je fais ça la nuit, à Joy).

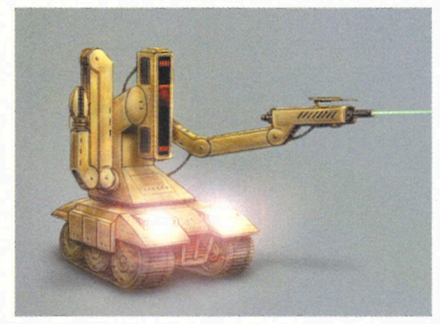
L'ÉCOLE DE la console

L'équipe d'Ion Storm insiste souvent sur un point : ils ont énormément appris sur le jeu vidéo en passant sur console. Avec aussi peu de RAM (la X-Box n'en a que 64 Mo), on est


INDY FAIT UN RETOUR
PERCUTANT !
INDIANA JONES
ET LE
TOMBEAU DE L'EMPEREUR
Retrouvez l'Aventure, la vraie dans un tout nouvel Indy bourré d'action et de combats explosifs : Prenez votre chapeau, jouez des poings, du fouet, et partez aux quatre coins du monde pour faire revivre la Légende !
www.emperorstomb.com
XBOX
Disponible en mars
PC CD-ROM
Disponible en avril
PlayStation 2
Disponible en mai
www.indianajones5.ubisoft.fr
Site officiel d'Indiana Jones : www.indianajones.com
www.lucasarts.com
©2003 LucasArts Entertainment Company LLC. ©2003 Lucasfilm Ltd & TM. All rights reserved. Used under authorization. LucasArts and the LucasArts logo are trademarks of Lucasfilm Ltd. Microsoft, Xbox and the Xbox Logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and / or in other countries and are used under license from Microsoft. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
ALLOCINE
NRJ
HIT MUSIC only !
LUCAS Arts



Différents rayons détecteurs pourront être rencontrés. Des upgrades permettront de passer sans encombres au travers de certains.



Ces bons vieux robots de maintenance ont pris du galon. Maintenant ils font vraiment leur boulot et réparent vos dégâts derrière vous.

Tout le système de piratage a été largement étoffé et l'on pourra spécialiser son personnage dans cette activité.



bien obligé de pondre un code plus efficace et moins gourmand. La première leçon a été tirée lors du portage du premier Deus Ex sur PlayStation 2. Un joypad n'étant pas l'instrument le plus pratique du monde pour naviguer dans une interface, ils ont eu besoin de se poser la question : « Tous ces menus sont-ils vraiment nécessaires ? » En creusant, les 2/3 des menus ont pu être remplacés par quelque chose de plus simple. Fruit de cet enseignement, l'interface de Deus Ex 2 est un petit coup de génie. Les commandes et informations sont affichées en transparence, disposées en iris autour du centre de l'écran. Toutes les infos vitales sont donc en permanence affichées sans jamais gêner la vision. Et il en va de même pour les sous-menus. Cliquez sur un bouton, voilà l'iris qui permute brièvement pour faire apparaître les données qui vous intéressent, et toujours en transparence à la périphérie du champ de vision : jamais dans Deus Ex 2 on ne perd l'action de vue.

La chair est faible, MAIS ON PEUT la patcher

C'est en suivant ce même raisonnement qu'Ion Storm en sont arrivés à faire sauter le système de compétences. Effectivement, plusieurs règles redondantes cohabitaient : upgrades nano-technologiques, upgrades des armes, augmentation de caractéristiques de base et des compétences du personnage. Un grand ménage a été fait et il n'y a plus maintenant que les bio-modifications et les upgrades des armes. Le personnage aura neuf emplacements dans le corps. Nous n'avons pas la liste complète, mais au vue de l'interface, on peut tout de même en deviner quelques-uns : les yeux, le crâne, les mains, les jambes, les poumons, le squelette sont surlignés dans un screenshot comme pouvant accueillir des modifications. Grande nouveauté, il sera possible de se faire désinstaller des modifications (mais dans ce cas, elles sont à jamais perdues) pour en y implanter d'autres. Cela permettra de changer de stratégie en cours de campagne. Car chaque zone peut accueillir différentes sortes d'implants qui, eux, ne peuvent pas cohabiter entre eux. On parle entre autres d'implants soviétiques vendus au marché noir aux effets... décapants. Ainsi, si un implant conventionnel permet de lentement régénérer vos blessures, son équivalent au marché noir vampirise les cadavres. Chaque upgrade a trois niveaux. Pour les yeux par exemple, on commence avec une vision de nuit intensifiée, le second niveau est une vision aux rayons X, le troisième permet de voir distinctement la matière biologique à travers les murs. Comme dans le premier volet, les armes peuvent être modifiées. Par exemple elles peuvent maintenant recevoir un module de « déstabilisation moléculaire » qui dissout le verre en poussière. Ce petit joujou pour cambrioleurs vaporise les vitres sans aucun bruit, sans même déclencher les alarmes.

Vos potes LES BOTS

En vingt ans, la technologie a beaucoup progressé. Les nano-technologies bien sûr, mais aussi la cybernétique. Les robots seront donc des inter-



RESTAURANT EMPIRE

PAR LES CREATEURS DU CELEBRE HOTEL GIANT

LA SIMULATION DE VIE 3 ETOILES !

UNE RICHESSE DE JEU INCOMPARABLE
3 villes à explorer, 5 thèmes de restaurants différents, 30 Chefs aux talents variés et plus de 400 recettes et ingrédients vous donnent des possibilités infinies.

UN RÉALISME IMPRESSIONNANT
Environnements et personnages sont entièrement en 3D temps réel avec un niveau de détail encore jamais vu. Vivez au rythme de vos clients, regardez les manger et apprécier les petits plats que vous avez mitonnés !

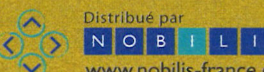
UNE JOUABILITÉ INSTINCTIVE
Choisissez en un tour de main les recettes qui feront de vous un chef réputé et un restaurateur prospère.
D'un simple clic, modifiez menus, ingrédients, prix et qualité de service... et voyez le résultat!

UNE LIBERTÉ TOTALE
Plus de 300 objets de décoration intérieure pour choisir votre style de restaurant et tout changer du sol au plafond.

UNE CUISINE À LA CARTE
Choisissez la spécialité culinaire qui vous représente le mieux : cuisine française, italienne ou américaine.

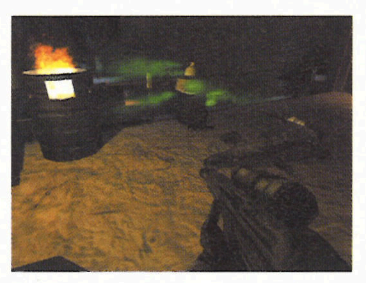
DES CHALLENGES INÉDITS
Participez à des tournois de Chefs et obtenez la toque de Grand Maître en préparant des recettes uniques.

www.enlight.com








Barils contenant des déchets toxiques : tirez dedans et une fuite diffuse un gaz empoisonné.


Impressionnantes, leurs nouvelles textures en relief : elles prennent la lumière en fonction des anfractuosités, au point qu'on voit bouger l'ombre des cicatrices de ce personnage à la lumière d'un feu.

venants omniprésents. Ils seront de puissants alliés ou des adversaires ultimes. Comme dans le précédent épisode, une fois piratés, les robots de maintenance rechargeront votre énergie, répareront votre matériel et seront d'une grande aide quand il faudra bidouiller n'importe quel équipement endommagé trouvé sur place. D'un autre côté, ils travailleront aussi pour leurs employeurs, et le joueur pourra avoir la mauvaise surprise, en revenant sur ses pas, de découvrir que ces gentils robots ont laborieusement remis sur pied tous les systèmes de sécurité qu'ils avait détruits. Un upgrade nanotech fera d'ailleurs de vous le grand maître des robots : au premier niveau, il vous permettra de voir à travers leurs yeux, et au troisième... de les diriger. Plus besoin dès cet instant de risquer votre peau : prenez le contrôle d'un monstrueux drone de sécurité, et nettoyez la zone. D'après une allusion de Warren Spector, il semble aussi qu'il sera possible de reprogrammer les robots pour qu'ils combattent à vos côtés... mais on n'en sait pour l'instant rien de plus.

Moteur !

Techniquement, Deus Ex 2 risque d'être une jolie claque. Ce que j'ai pu voir tourner était d'ailleurs assez proche des technologies utilisées par Id Software pour Doom III. Toutes les lumières, les ombres, les réflexions, sont calculées en temps réel : dans la nuit, on tire sur un baril de combustible et il s'enflamme. Voilà les flammes et les lumières réfléchies qui se mettent à éclairer le lieu de leurs lumières changeantes et les ombres qui dansent sur les murs. Éteignez le feu, les lumières disparaissent à mesure que vous utilisez votre extincteur. Dans une pièce, bougez un lustre allumé. Voilà toutes les ombres des objets et des personnages qui se mettent à tourner... le genre d'effets que nous n'avons pour l'instant pu apprécier que dans l'extraordinaire Splinter Cell. Comme le souligne Warren Spector : « C'est totalement inutile d'un point de vue ludique, mais cela participe extraordinairement à l'immersion du joueur. » En continuant son explication, Warren Spector nous avoue que l'un des trucs qui l'indisposait le plus dans le premier Deus Ex était de tuer quelqu'un dans un escalier, et de voir son cadavre tout rigide tenir à l'horizontal, reposant miraculeusement par la tête sur une marche. Sur ce, il prend les commandes du jeu : le héros se trouve dans un genre de boîte de nuit. Il vise un type qui danse debout sur une table et, avec un plaisir qu'il a du mal à dissimuler, le crible de balles. La victime se met à valser en encaissant les impacts, finit par s'écrouler sur un banc les bras ballants dans le vide avec un réalisme saisissant. Dans un dernier soubresaut, voilà le cadavre qui coule mollement jusqu'au sol pour finir les bras en croix. Et il n'y a pas que les personnages enchaîne Warren Spector, chaque objet a une masse volumique et des caractéristiques physiques telles que « inflammable », « peut encaisser tels types de dégâts », etc. Si votre personnage a suffisamment de force, il peut soulever une armoire pleine de livres et la jeter sur ses assaillants... Cela sera aussi efficace qu'une balle de magnum. Combien de temps faudra-t-il attendre encore pour tout casser dans leur jeu ? À cette question, l'équipe de développement prend un air vague et regarde ailleurs. Que faire d'autre sinon attendre ? Hum... je sais, je vais me refaire Deus Ex sans tirer un seul coup de feu pour voir si c'est vraiment possible.


Elle, vous n'avez pas fini de la croiser. C'est un peu la Britney Spears de l'univers de Deus Ex 2. On voit son image animée partout. Les développeurs ont même engagé un groupe pour écrire son album.

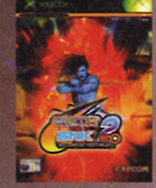

Souriez ! Non, c'est pas bon, reculez encore d'un pas...

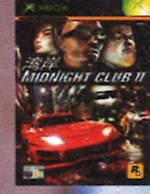
L'EXPÉRIENCE ULTI

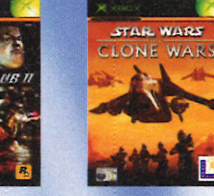








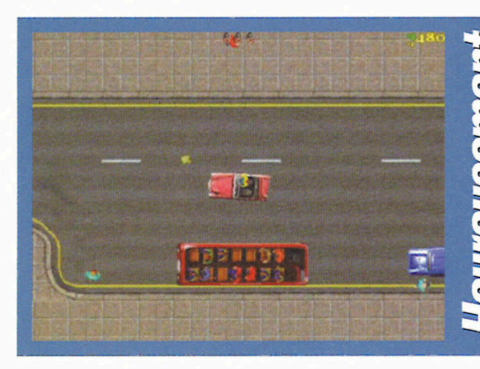






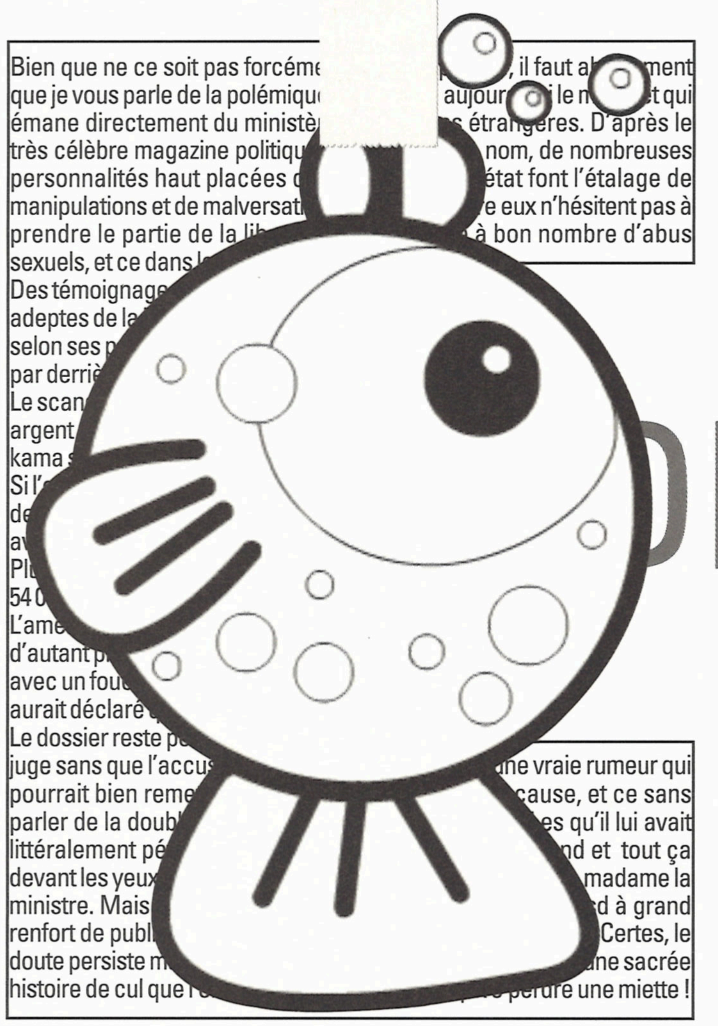






Heureusement qu'ils ont continué

Avant de nous sortir l'extraordinaire Grand Theft Auto III, les studios Rockstar ont ramé pas mal d'années en sortant des jeux qui, sans être mauvais, avaient du mal à susciter l'intérêt du public au-delà de leur contenu violent et immoral. Si vous n'avez pas connu cette époque, vous pouvez vous amuser à télécharger le tout premier épisode de la série des GTA, qui est désormais disponible gratuitement sur le site de Rockstar à l'adresse suivante : www.rockstargames.com/classics.
C'est sorti en 1997, il ne faut donc pas s'attendre à une tuerie graphique, mais sachez que le fichier d'installation pèse quand même 328 Mo. Déjà à l'époque, on se demandait ce qu'ils avaient bien pu y mettre.



DITO

Jérôme Darnaudet

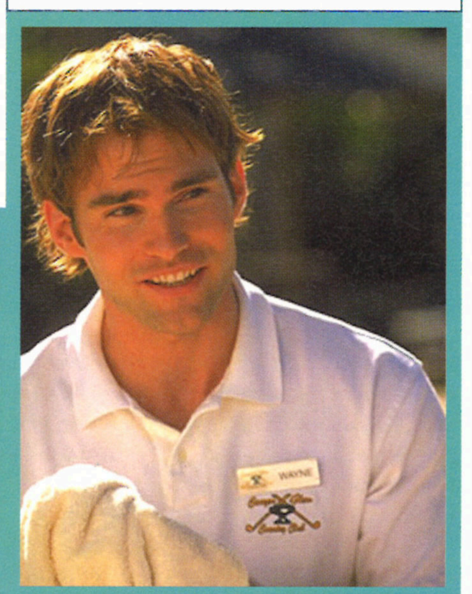
Bien que ne ce soit pas forcéme
, il faut a
ment
que je vous parle de la polémiqu
aujour
le n
t qui
émane directement du ministè
s étrangères. D'après le
très célèbre magazine politiqu
nom, de nombreuses
personnalités haut placées d
état font l'étalage de
manipulations et de malversat
e eux n'hésitent pas à
prendre le partie de la lib
à bon nombre d'abus
sexuels, et ce dans l
Des témoignage
adeptes de la
selon ses p
par derriè
Le scan
argent
kama s
Si l'
de
av
Pl
54 0
L'ame
d'autant p
avec un fou
aurait déclaré
Le dossier reste p
juge sans que l'accus
ne vraie rumeur qui
pourrait bien reme
cause, et ce sans
parler de la doub
es qu'il lui avait
littéralement pé
nd et tout ça
devant les yeux
madame la
ministre. Mais
d à grand
renfort de publ
Certes, le
doute persiste m
une sacrée
histoire de cul que l'
perdre une miette !

Télex

Nous l'avons tous fait un jour, et nous sommes repartis en marchant en canard : vendre un jeu 10 euros à une boutique et le voir revendu cinq fois ce prix quelques minutes plus tard. Et si on passait plutôt par un site gratuit de troc de jeu ?
www.jeutroc.com

La balise ou le cercueil

Tiens, les vêtements chez Benetton vont maintenant contenir des puces émettrices, pas plus grosses qu'un grain de riz, et qui vont permettre de les localiser avec précision. Chouette, enfin je vais pouvoir retourner en rave sans avoir peur de perdre mon Loden en peau de tuberculeux. Et enfin, je pourrais me localiser moi-même sur une carte en me réveillant dans un égout après une after bien arrosée. Ah tiens, là par exemple, j'aurais bien besoin de ce gadget pour savoir où je suis. Ah non, je suis con, je suis chez moi.



Le fabuleux destin du moine pare-balles

Empire Interactive s'est offert les droits d'adaptation cinématographique du prochain John Woo, Bulletproof Monk, à sortir sur les écrans ricains en avril. L'éditeur compte en faire des jeux pour PC, PS2, Xbox et GameCube.
Le film mettra en scène les péripéties d'un vieux moine tibétain (Yun-Fat Chow, le gars de Tigres et Dragons) qui devra protéger un parchemin sacré des griffes d'un affreux personnage. Il sera aidé dans son aventure par Sean William Scott, un des acteurs fétiches de la rédaction puisqu'on le retrouve dans plusieurs œuvres majeures du cinéma ricain comme American Pie bien sûr, mais aussi Road Trip, et surtout l'extraordinaire Dude Where's My Car, sûrement la meilleure chose produite par les studios hollywoodiens depuis un quart de siècle.

Adieu sorcière

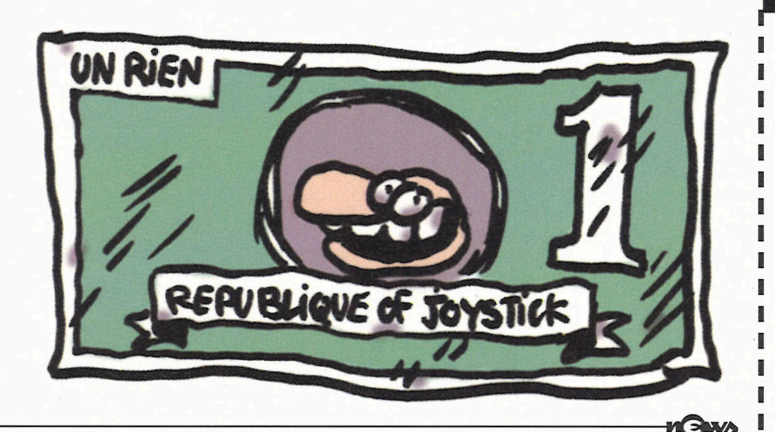
WitchWake, la campagne solo pour Neverwinter développée par des officiels de la boîte, est suspendue jusqu'à nouvel ordre. En fait, on explique juste que l'auteur, un employé de la société, s'est vu remettre du vrai boulot à faire. On suppose aussi que les aventures de son voleur-assassin niveaux 7/10, ben à Bioware, ils s'en battent grave les noix. On vous préviendra quand ce sera reparti.



Qui ne s'est jamais passionné pour le spiritisme ? Quel humain n'a jamais voulu communiquer avec des personnalités décédées pour leur transmettre un message ? Pomme de terre, par exemple, sauterait sur l'occasion pour poser la question suivante à Kennedy « Monsieur le Président, dites-moi, cela ne vous a pas trop surpris sur le moment de vous prendre une balle dans la tête ? » Et là, j'apprends que c'est tout à fait possible, que la société afterlifetelegrams.com ne prend que 5 dollars le mot pour la missive que l'on envoie aux morts. Et attention, ici, pas de foutaises surnaturelles : que du 100 % scientifique puisqu'on fait apprendre par cœur la lettre à des gens qui « n'ont que moins d'un an à vivre » et on espère qu'ils s'en souviendront entre 2 séances de chimio.

Ça n'arrive qu'aux autres et aux numismates

Un gars de Pensylvannie a acheté une pièce de monnaie de collection datant de 1878 aux enchères en janvier dernier pour pas moins de 800 dollars. En observant sa nouvelle acquisition sous tous les angles, il a remarqué un petit défaut dans la gravure d'une des faces, plus exactement une branche d'olivier un peu ratée. Et hop, d'un coup, la pièce est devenue une rareté historique estimée maintenant à plus de 100 000 dollars. Voilà, ça marche comme ça, le monde taré des numismates. De ce pas, je vais défoncer au tournevis quelques-unes de mes vieilles pièces de dix balles, y aura bien un dingue pour me les acheter une fortune.



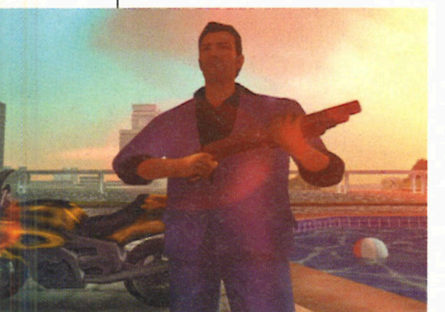


C'est pas donné

Ça vous intéresse de connaître le prix d'une licence du moteur de Unreal ? Bien, c'est 300 000 dollars par jeu, plus 3 % des royalties sur les chiffres de vente. Epic fait aussi une promotion pour les développeurs optimistes : 600 000 dollars le moteur sans royalties à payer. Ça fait quand même cher. C'est le site NewsObersver.com qui révèle ces tarifs. Sur les dernières années, Epic a réalisé environ la moitié de son chiffre d'affaires avec ce système de licence, le reste étant dû aux ventes de ses propres jeux Unreal Tournament et à d'autres activités annexes, comme sûrement le trafic de cocaïne et d'esclaves.



Cité vicieuse

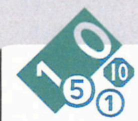


Purée, c'est pas trop tôt. Après nous avoir fait mariner des mois, Take Two Interactive annonce enfin GTA : Vice City sur PC. Pour les 2 ou 3 brelots qui n'auraient pas suivi, Vice City est la « suite » de l'extraordinaire GTA III. Cette fois-ci, l'histoire prendra place dans une ville ressemblant fortement à Miami, dans les années 80, avec un gameplay toujours aussi ouvert et immoral. Parmi les nouveautés : la possibilité d'acheter des commerces pour se faire de l'argent ou encore de piloter des motos et des scooters. Le jeu est déjà sorti sur PlayStation 2, il a évidemment cartonné, il n'y a pas de raison qu'il ne suive pas la même voie sur nos machines. Ah oui, j'allais oublier la date de sortie : ce sera le 16 mai pour l'Europe. Joie, donc.



Au doigt et...

On évoquait cette invention depuis la Renaissance mais cette fois-ci, il semblerait qu'on en soit enfin très proche : une société allemande a révélé lors d'un congrès qu'ils venaient de mettre au point la première machine à laver qui parle et qui reconnaît les ordres oraux. Immédiatement, dans l'assistance, on a demandé « Mais à quoi ça va servir ? », « Ben à reconnaître les ordres oraux », qu'ils ont répondu. Mais attendez : elle lave le linge et elle obéit aux ordres sur simple impulsion vocale ? Décidément, mon idéal féminin peut se retrouver dans n'importe quel appareil électroménager.

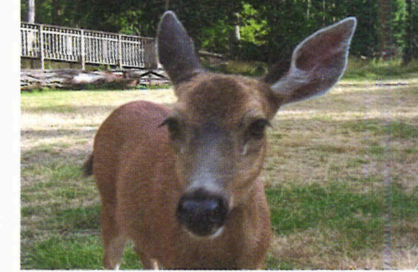


ReCycLage

La société californienne Zona vient de déterrer le cadavre tout putréfié du célèbre Gouls'N Ghosts pour en faire… tatataaa… un jeu de rôle massivement multijoueur. Le titre est déjà tout trouvé, Gouls'N Ghosts Online, et son développement a été confié aux studios taïwanais Game Factory. Apparemment, ils veulent en faire un MMORPG plutôt orienté action. Et pourquoi ne pas rester fidèle à l'esprit original ? Pourquoi ne pas en faire un jeu de plate-forme massivement multijoueur, où des millions de débiles sauteraient dans le sens du scrolling pendant des jours entiers pour s'approprier un bonus d'armure dorée qu'ils revendraient des milliers de dollars sur eBay ? Ça y est, je le tiens enfin, mon concept novateur.

Les daims virtuels respirent

Sunstorm Interactive, un bon gros studio de Ricains bien comme il faut, vient de fermer ses portes. Non, nous ne pleurerons pas longtemps sur son cadavre, tant ces développeurs étaient à des kilomètres de notre état d'esprit. Sunstorm, ce sont les créateurs de la fameuse série des Deer Hunter, des jeux de chasse qui permettaient aux beaufs du Wyoming de s'entraîner sur leur PC multimédia avant d'aller dans la forêt décapiter du faon au calibre 12.



Pierrot le Daim, un peu stone après avoir fêté toute la nuit la mort de Sunstorm Interactive.

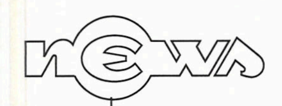


Raison de la fermeture d'après la déclaration d'un des boss sur un forums de fans : le studio payait trop bien ses programmeurs et ne pouvait plus être compétitif face aux développeurs européens et sud-américains. Oui, je crois que les daims, après les avoir flingués, ils les fument.

Le prochain Windows sera très joueur

Vu chez nos confrères de Gamespot : un ponte de la division « Jeu et graphisme Windows » chez Microsoft a révélé que DirectX 9 serait sûrement la dernière version de la célèbre API avant un bon bout de temps. Pas de panique, cela ne veut pas dire qu'ils renoncent au jeu vidéo PC. D'après Dean Lester, c'est même l'inverse : après avoir passé les 2 dernières années sur la Xbox, les ingénieurs maison concentrent désormais toute leur attention sur le prochain système d'exploitation de la marque – nom de code « Longhorn » – dont la sortie est prévue pour 2005. Ils veulent en faire l'OS indispensable pour les joueurs sur PC. Exemple : il intégrera directement un service de jeu en ligne, façon Gamespy qui permettra de retrouver ses potes pour organiser des matchs en réseau. Microsoft veut aussi tenter d'unifier toutes les procédures d'installation, de patches, et encourager les éditeurs à mettre en place un système de « Level » qui remplacera les traditionnelles configurations minimales sur les boîtes de jeu. Enfin, et c'est sûrement la nouveauté la plus marquante, Billou plancherait sur un contrôleur PC standard. L'engin fixerait une norme pour le nombre et la disposition des boutons, charge ensuite aux autres constructeurs de la respecter afin d'éviter à l'utilisateur final de devoir adapter chaque jeu à son gamepad. Bref, Microsoft revient faire les yeux doux aux joueurs sur PC, pas étonnant quand on sait que les pertes de la Xbox, le gouffre à cash de la marque, sont gentiment épongées par les bénéfices réalisés sur les ventes de Windows.





C'EST Rambus qui VA être CONTENT



Sur le site préféré des ingénieurs informaticiens, Slashdot.org, le programmeur 3D de Epic Tim Sweeney s'est plaint du manque de volonté d'Intel de fabriquer des machines 64 bits à un coût raisonnable. Le créateur de Unreal explique que la barrière des 4 gigaoctets de RAM imposée par l'architecture 32 bits devient un vrai problème. Il affirme se casser les dents dessus tous les jours, notamment avec les outils de développement qui serviront à manipuler la prochaine génération de moteurs 3D qu'il met au point. Je ne voudrais pas donner de leçon à un des meilleurs programmeurs de l'industrie, mais bon, 4 Go de RAM pour faire tourner un éditeur 3D, ça me paraît un peu énorme. Ou alors, ils programment tout en Visual Basic, et ils font tourner 30 Photoshop en tâche de fond sans s'en apercevoir. Non franchement, 4 Go de RAM…

Le download ULTIME

Par amour de la science, les ingénieurs du Stanford Linear Acceleration Center ont réussi à transférer 6,7 gigaoctets de données entre Sunnyvale aux US et Amsterdam en Hollande, en moins d'une minute s'il vous plaît. La vitesse moyenne de transfert a été d'environ 120 mégaoctets par seconde, soit 3 500 fois la bande passante d'une ligne haut débit classique. C'est un nouveau record du monde qui est censé ouvrir la voie à de nouvelles applications du réseau Internet. Maintenant, tout le jeu consiste à trouver un truc à faire avec une ligne de 120 Mo/seconde sans que ce soit passible d'une lourde amende devant un tribunal correctionnel.



CloseGL



Microsoft a annoncé sa démission du consortium OpenGL, le groupement d'entreprises informatiques qui fixe les règles, les standards, et les protocoles de programmation de cette vénérable librairie graphique. Ça n'est pas une surprise puisque les Billou's Boys étaient de moins en moins présents aux réunions de ce petit comité, prétextant que ça tombait mal, qu'ils devaient sortir le chien, qu'ils avaient une angine… OpenGL est encore pas mal utilisé dans le jeu vidéo (par les prochains Doom et Unreal notamment). Microsoft devrait donc continuer à supporter cette norme dans ses systèmes d'exploitation, tout en se concentrant sur DirectX, l'API propriétaire des ingénieurs de Billou.

ReserVOIR chiens

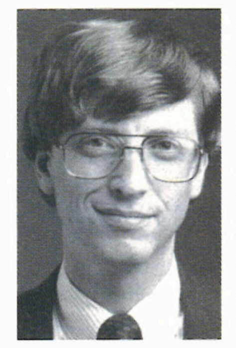
Ah « Reservoir Dogs », grand film et gros titre bien bizarre. À l'époque de sa sortie, il y avait une histoire étrange qui courrait dessus. Elle disait que Tarentino, qui bossait dans un vidéo-club, se faisait tout le temps solliciter par des clients pour qu'il leur trouve le film de Louis Malle, « Au revoir les enfants ». L'accent ricain et le français de cuisine auraient fait le reste. Si si, essayez de prononcer ça à la texane : « res'voir dez ogsfen». Vous voyez. Mais si je vous en parle, c'est qu'il va devenir un jeu développé par SCI pour Xbox. Oui, on s'en bat les noix, mais je voulais placer cette anecdote quelque part depuis 8 ans.

Morrowind Bloodmoon



Quelques mois après sa première extension, Bethesda remet les couverts pour la plus grande joie de tout le monde avec un nouvel add-on pour Morrowind. Il faut dire que leur hit se fait un peu voler la vedette par un Neverwinter Nights qui lui dispute la place du RPG de la décade. Bloodmoon est le nom de cette nouvelle aventure. Elle prendra place dans l'île glacée de Solstheim ce qui devrait nous changer des climats flotteux ou désertiques de Vvardenfell, l'archipel volcanique du premier chapitre. Notre héros atterrira donc dans une colonie minière de l'empire pour la défendre contre diverses invasions. Il pourra prendre le contrôle des installations et influencer le développement d'une manière que l'on ne connaît pas encore, mais qui pourrait bien être super-capitaliste. Notre avatar pourra y rencontrer et affronter des dizaines de nouvelles créatures féroces comme des hannetons, des chats et peut-être même des gros lièvres s'il est assez haut niveau. C'est prévu pour mai prochain.

Riche et feignant



Bill Gates, qu'on a souvent présenté comme l'un des programmeurs les plus doués de sa génération (c'est lui qui, en partie, a créé le DOS et diverses implémentations du BASIC), a déclaré dans le Seattle Times ne pas avoir écrit une ligne de code depuis 1983. Et le pire, c'est qu'il ne profite pas de son temps libre et de ses millions pour organiser des orgies sexuelles décadentes, non, il se consacre à sa fondation caritative ou réfléchit à l'avenir de l'informatique... M'enfin ça nous rassure, ça nous prouve que Joystick n'est pas la seule boîte dans laquelle les chefs n'écrivent plus une seule ligne. Ouh, comment ça dénonce ! (ndFish : tiens, si, regarde bien, je vais en écrire une. T'es prêt ? : O.K., t'es viré ! Ahhh, c'est vrai, c'est cool d'écrire en fait...)

Trois degrés en dessous de zéro

Microsoft a lancé la première bêta-version de son système d'échange peer-to-peer durant la dernière semaine de février. Officiellement, ce logiciel baptisé Three Degrees est censé promouvoir « l'interaction sociale entre internautes », en leur permettant d'échanger des messages, mais aussi des fichiers musicaux et des photos. Bon, personne n'est dupe, tout le monde sait que cela servira à télécharger des images de pingouins qui s'emboîtent, mais il est intéressant de voir le leader de l'industrie faire une incursion dans le domaine très conversé des networks P2P. Fidèle à sa réputation, Microsoft a livré une bêta monstrueusement buggée qui a planté la couche réseau de pas mal d'utilisateurs. Bref, une belle initiative.

Wouarlordz four

Tiens, j'aime quand des jeux, qui tournent en rond depuis 100 000 ans, repointent leur nez enfariné un beau jour, sans crier gare, comme fait Ackboo quand il va bouffer chez ses parents le dimanche midi. L'histoire, c'est qu'Ubi Soft a annoncé la publication de Warlords IV, Heroes of Etheria.
Les développeurs ne seront autres que des dissidents de la première équipe, qui ont immigré en Australie, pour des raisons qui me sont totalement inconnues et qui m'importent peu. La liste des features est surprenante pour un jeu faisant partie de la grande saga du tour par tour rétrograde : animations de persos, terrain en rendering 3D, 120 unités différentes, nombreuses conditions de victoire.

Une initiative bien courageuse

Selon le Los Angeles Times, nos éternels amis d'Apple s'apprêtent à lancer leur propre service musical online destiné aux utilisateurs de Mac et de cette petite merveille du design contemporain qu'est l'iPod. Steve Jobs aurait déjà signé de gros contrats avec les majors du disque pour pouvoir proposer à la vente, via Internet, une partie de leur catalogue au format AAC, la version anti-piratage du format MPEG-4 utilisé dans le dernier Quicktime. Le principe : on lance iTunes, on sélectionne l'album qu'on veut écouter, la Carte Bleue est débitée en un clic et on peut emporter les morceaux sur l'iPod. Reste plus qu'à trouver des internautes qui sont encore prêts à payer pour de la musique.









GAMELOFT



Allez tiens, je vais faire péter un genre de record avec pas moins de 7 previews sur une seule page. Bon ce sont des jeux pour téléphone portable alors ce ne sont pas les screenshots qui risquent de bouffer trop de place. Cette pluie de jeux, nous la devons à Gameloft ; cette boîte bien décidée à devenir l'Electronic Arts du cellulaire. Reste maintenant à savoir si les usagers de portables sont prêts à enfin lâcher cette cochonnerie de Snake.



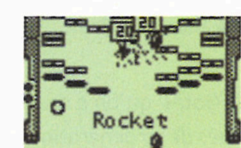
EUH… ON BRANCHE OÙ LA TÉLÉ ?

On commence fort avec Marcel Desailly Pro Soccer qui est carrément un jeu de foot, avec deux modes, l'un arcade, l'autre avancé qui devrait être plus proche d'une simulation.
Je suis curieux de voir ça. Passons à Rainbow Six Broken Wing. L'esprit est là puisqu'il faut toujours sauver des otages, tuer des terroristes et désamorcer des bombes. Mais la dimension stratégique a été miniaturisée en même temps que la taille de l'écran et Rainbow Six en devient un jeu de shoot en vue du dessus. Rail Rider est un jeu d'action en 3D. Aux commandes d'un wagonnet dans une mine hantée, il faut éviter des obstacles et… et… et on va passer à Prince of Persia plutôt. Prince of Persia donc, qui a l'air extrêmement proche de la version d'Apple II. Ça fait tout bizarre, on a presque envie de lancer Locksmith 5.0. Attention, on en arrive à une catégorie très particulière maintenant, celle des jeux pour mouches : Earth Invasion par exemple, est un genre de Galaxian, mais rien qu'à la vue des screenshots, j'ai de sérieux doutes quant à sa jouabilité : soit je me gourre et ils ont réussi leur coup, soit l'écran est vraiment trop petit pour ce type de jeu, et il ne sera jouable que pour de petits animaux comme des lézards et des escargots qui, eux, ne seront pas incommodés par la petite taille de l'écran. Dans la même veine, Cluster Pirate est une adaptation du classique « Jewel ». Le but est d'aligner trois par trois des cristaux du même type dans une grille de 8x8… ce qui fait presque autant de pixels que de cristaux affichés. Block Breaker, enfin, est un Arkanoïde dont le graphisme ici, semble avoir été très simplifié pour s'adapter aux écrans minuscules… tiens, la bonne idée.

EUH… ON MET OÙ LA CARTOUCHE ?

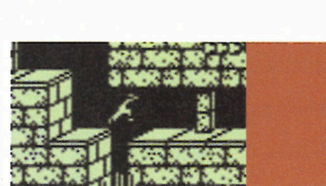
Si la curiosité vous brûle, tous ces jeux sont d'ores et déjà téléchargeables par différents moyens : sur leur site www.gameloft.com, par Audiotel au 08.99.70.96.00 ou en achetant des supports au format carte de crédit. Ces cartes renferment un code secret qu'il faut envoyer par SMS, après le téléphone prend la main et se débrouille pour vous installer tout ça.
À quelques centimes près (ça peut légèrement varier selon la durée exacte des downloads), il vous en coûtera toujours 3 euros par jeu, quel que soit le moyen. Allez tiens, rendez-vous est pris, le mois prochain je fais péter le record avec 7 tests sur une demi-page.

MONSIEUR POMME DE TERRE



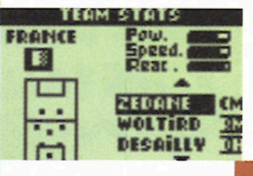


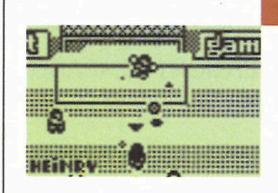






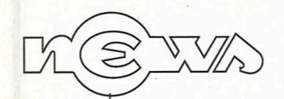








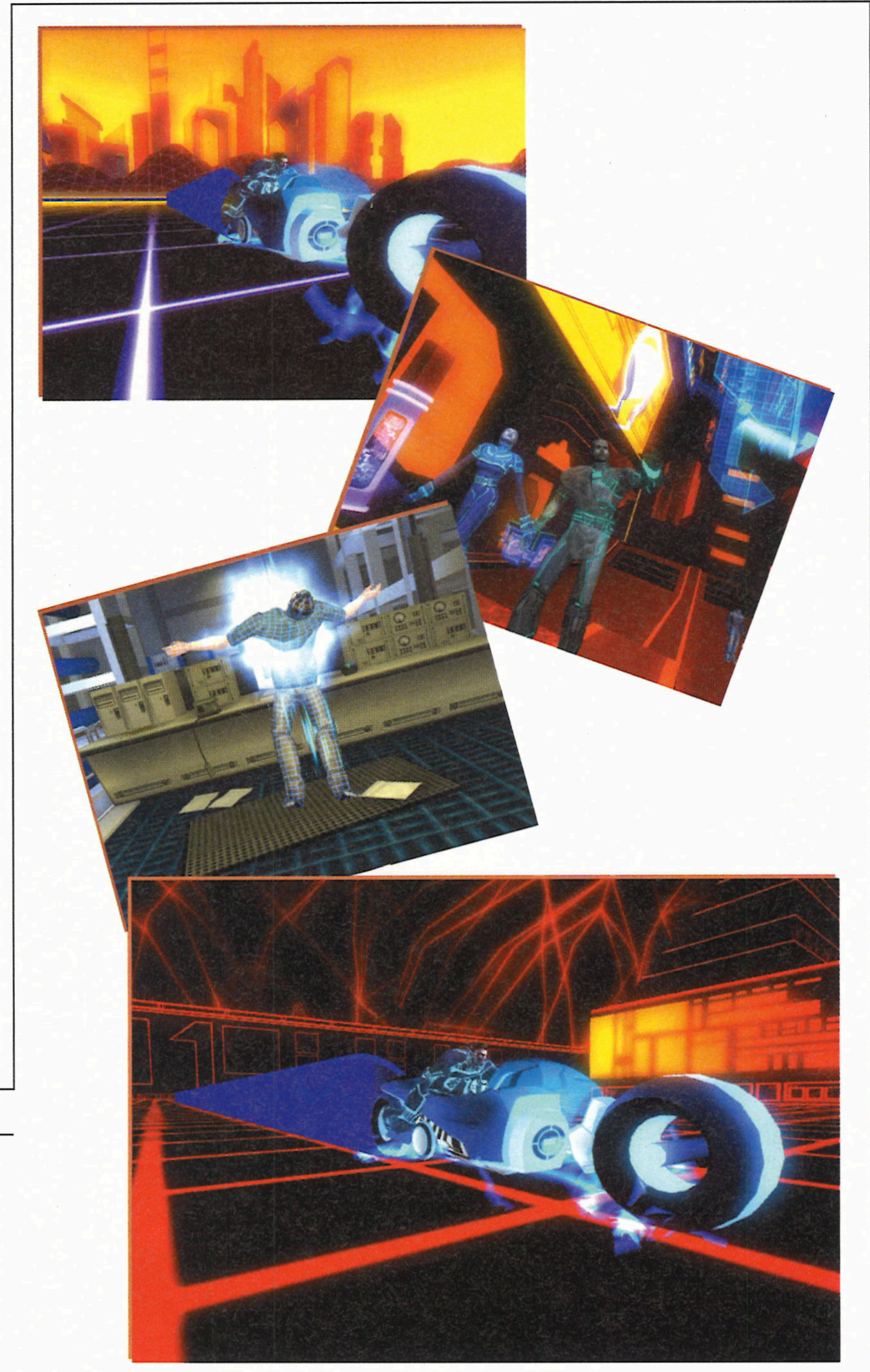




À lire...

« Introduction aux enjeux artistiques et culturels des jeux vidéo » est un livre de Sébastien Genvo aux éditions de l'Harmattan. Le propos de cet ouvrage est, entre autres, de dresser un état des lieux de la façon dont notre loisir favori est perçu dans des milieux hétéroclites. À première vue, c'est très sérieux : même les idiots notoires comme moi peuvent le deviner au premier coup d'œil grâce à la couverture du livre, d'un rouge uni, sans images, et d'une austérité avec laquelle seules les presses universitaires de France et les bulletins syndicaux pourraient se mesurer.

Tirant des parallèles entre la création et les jeux vidéo (oui, ce rapprochement échappe encore à beaucoup), il énumère en quelques pages les challenges auxquels sont confrontés les level designers, en prenant des exemple précis tels que Counter-Strike et la carte Italy, pour définir ce qu'est un gameplay. Si les explications qu'il donne sur des concepts simples pour nous (la mort dans le jeu) sont parfois laborieuses à force d'être trop descriptives, il s'en tire plutôt bien lorsqu'il s'agit de s'adresser à un public n'étant pas forcément composé de connaisseurs. Chemin faisant, il parcourt des notions étranges telles que les guildes, les LAN-party, les univers de jeux. On y trouve de tout et de rien, et tenez, même famille de France y figure en bonne place. Le livre est court (moins d'une centaine de pages) et se lit très rapidement. Du coup, je n'ai même pas eu à faire semblant de le parcourir pour écrire cette news.





Tron 2.0.

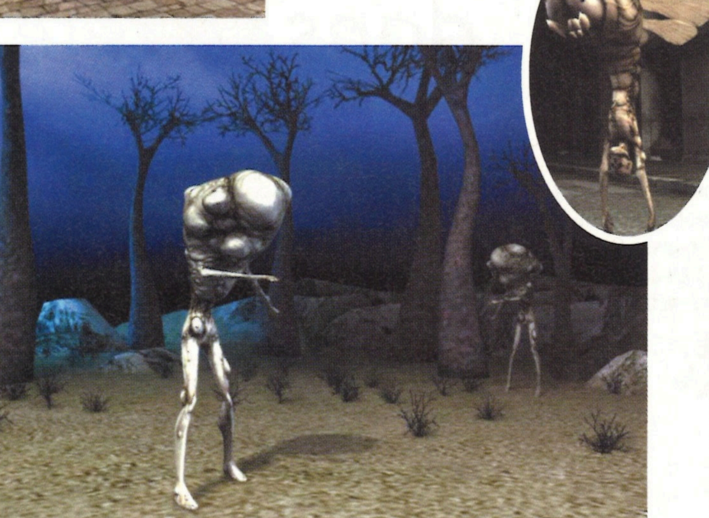
Il y a quelques mois, on vous avait présenté Tron 2.0, la nouvelle adaptation en jeu du film de Disney grand cru 1983. Voici maintenant quelques éléments un peu plus officiels. Tout d'abord, les mauvaises nouvelles : le jeu est un peu retardé et ne sortira que cet été. Les développeurs devraient en profiter pour terminer les maps et quelques autres trucs qu'on imagine comme étant aussi importants. Contrairement à ce qui avait été annoncé, on trouvera un mode multijoueur qui permettra notamment de s'adonner aux courses de light cycles. Pour ceux qui auraient manqué notre dernier article sur le sujet, Tron 2.0 se déroule 20 ans après le film (comme le hasard fait bien les choses) et nous met dans la peau de Jet, le fils binoclard d'Alan Bradley dont l'avatar virtuel n'était autre que Tron himself. Cette fois-ci, c'est Alan qui se fait enlever et qui est projeté dans cette matrice avant l'heure. Son fils devra donc marcher sur les traces glorieuses de son père et revivre plus ou moins la même aventure. (Putain, c'est trop puissant les coïncidences, on croirait une chronologie complète de la famille Bush). Tron sera développé par Monolith Productions, nos copains d'Alien vs Predator et ce qu'on a déjà pu voir de ce jeu (c'est pas qu'une expression, on l'a vu tourner hein) donne déjà envie d'être en été. Oui bon, pour Tron bien sûr, mais surtout à cause du climat et des vacances. Merde, j'espère que j'aurai assez de blé pour aller faire de la plongée sous-marine en Guadeloupe. Question design (oui je cause du jeu là), il y a du beau linge puisque monsieur Syd « Blade Runner » Mead, le célèbre designer, a conçu pour le jeu de nouveaux looks d'objets bien technoïdes. Tron nous donnera l'occasion de visiter de l'intérieur des petits endroits du quotidien tels que des Hubs Internet, un serveur d'entreprise ou encore un routeur. De ce fait, le jeu réunit d'ores et déjà tous les éléments nécessaires pour devenir un grand succès chez les ingénieurs informaticiens.

À buter





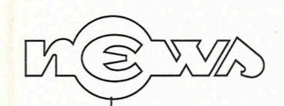
Et hop, une petite news pour vous rappeler que UFO Aftermath, le dernier avatar de l'extraordinaire série X-Com, va bientôt redébarquer sous la forme d'un pseudo-shoot. On trouve plein de screenshots débiles où l'on aura un aperçu des aliens que l'on devra chasser de chez nous à coups de pompe.
www.ufoaftermath.co.uk/



GAgnAnts dU sOndAgE Joystick

Ils ont joué, ils ont gagné. Cela leur a demandé de l'adresse, de la malice, de l'esprit d'équipe et un peu de chance aussi. Enfin, surtout de la chance en fait, vu que c'était un tirage au sort. Quoi qu'il en soit, voici les gagnants du sondage Joystick de novembre : Nicolas Pincon, Ydo Benisti, Frédéric Brose, Baptiste Bochet et Marc Gros ont donc gagné le jeu de leur choix. Pour les petits curieux qui veulent vraiment tout savoir, les jeux qu'ils ont choisis sont respectivement BattleField 1942, Neverwinter Nights, Combat Mission 2, Age of Mythology et WarCraft III. C'est rassurant, ils ont bon goût.





L'Entraîneur 4 : dopé, mais juste un peu



Légende parmi les simulateurs de management de foot (oui, ça relativise…), la série des Championship Manager (appelés « L'entraîneur » au pays des ex-champions du monde) va accoucher d'un nouveau rejeton, le n°4. Hélas, la version que nous avons tenté de tester s'est avérée trop rétive : bugs nombreux, limitation à une saison et crashs à répétition. Ce sera donc pour le mois prochain, mais le produit final sera peut-être en magasin d'ici là.
À première vue, il y avait peu de grandes nouveautés : une base de joueurs bien plus étendue, portant le cheptel à 49 pays et près de 200 000 joueurs ; une visualisation en 2D des matchs, façon Kick-off ; et quelques améliorations ponctuelles dans l'entraînement ou l'intervention des médias. Ce n'est pas la révolution espérée, mais ça s'annonce bien sympa quand même. Enfin, pour les accros je veux dire.

Les pingouins Hegel et le néant

Le t'chat le plus idiot du monde est à cette adresse : www.rocketsnail.com/chat/penguin On s'y retrouve dans la peau d'un pingouin paumé sur la banquise à discuter avec d'autres pingouins. C'est tellement idiot que ça en devient presque philosophique. On peut déplacer son pingouin à la souris, danser, se lancer des boules de neige et bien sûr discuter de choses fondamentales. C'est bien simple, si Nietzsche était vivant, il y passerait toutes ses journées, et peut-être même que Schopenhauer aussi. Quoique Schopenhauer, je le sens plus dans le trip à draguer sur Yahoo avec une webcam.

Radioactif dans sa tête

Tiens enfin des nouvelles officielles du prochain Fallout. Tiens, c'est chez Vivendi et Interplay que l'on va le produire. Le nom sera Brotherhood of Steel et ce sera un jeu à la troisième personne qui se déroulera juste après le premier chapitre de la série. Le joueur sera confronté à un étrange complot qui visera à transformer ce qui reste de l'humanité en mutants, pour changer. Au fait, ce n'est prévu que sur PS2 et Xbox uniquement. Mais inutile de commencer à chialer car sur les boards, l'un des développeurs a osé sortir que «…on trouvait le Fallout précédent un peu trop tactique et pas assez action ». Ouais mon pote, c'est ça, prends-nous pour des pigeons…

Medal of Honor Pacific Assault

Après « En Formation », premier add-on pour Medal of Honor, Electronic Arts semble avoir reçu 5 sur 5 le message des fans déçus. Pacific Assault, leur prochain mission pack, sera, promettent-ils, bien meilleur, bien plus long. Les missions devraient être moins linéaires que celles des 2 premiers épisodes. Ne vous attendez cependant pas à Deus Ex non plus, ça restera très scripté. Au passage, le moteur graphique sera aussi remis à niveau. Le jeu commencera à Pearl Harbor où vous prendrez des bombes sur la gueule, et vous promènera à travers les plus fameuses batailles, comme celle de Guacamol. Je ne suis plus certain du nom de cette célèbre bataille en fait. Je ne me souviens plus si c'est un nom de truc mexicain ou de pizza. C'est con, des tas de gens y sont morts et tout. Je ne voudrais surtout pas leur manquer de respect.

Chiffre mythologique 1 million

Microsoft bombe le torse en annonçant fièrement avoir atteint le million d'unités vendues sur Age of Mythology. C'est un joli score, mais le jeu de Ensemble Studios a mis 5 mois à atteindre ce chiffre, alors qu'il n'a fallu que 3 semaines à WarCraft III pour écouler le même nombre d'exemplaires. Enfin bon, ça nous fait plaisir, tous ces joueurs qui vont se découvrir une passion pour l'antiquité grâce à ce jeu. On les imagine déjà se plonger dans les œuvres de Virgile, Platon, Homère, Caton le Grand, et bien sûr Sénèque qui, peu de gens le savent, était un redoutable joueur de Age of Mythology en réseau, particulièrement avec les Vikings, race qu'il maîtrisait particulièrement bien.

Fils de Crao

Tiens, un nouveau jeu de rôle massivement multijoueur vient d'être mis en chantier. Ça me fait presque mal au cœur de les annoncer, les MMORPG, tellement il y en a peu qui arrivent à terme. Enfin bon, celui-ci mérite tout de même qu'on s'y intéresse car l'idée est aussi simple qu'excellente : on y jouera un homme de Neandertal. Le monde devrait être extrêmement réaliste, avec un cycle jour/nuit, mais aussi des saisons, une météo et un vrai écosystème mettant flore et faune en interaction. Neandertal est développé en Argentine par NGD Studios. www.iespana.es/Armada-Digital



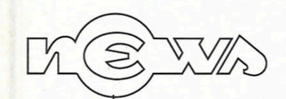


Mieux réalisé que le Prince de Galles

Création, innovation, inventivité, Ubi Soft fait honneur à ces valeurs en ressortant du grenier le très poussiéreux Prince of Persia. L'éditeur annonce que le manieur de sabre reprendra du service fin 2003 dans une nouvelle aventure développée par ses studios québécois, avec la participation du créateur de la série, Jordan Mechner. Victime du syndrome Rambo, les Prince of Persia ont toujours été de moins en moins bons, aucune suite n'ayant réussi à nous scotcher comme l'avait fait le jeu original sorti en 1989. Rien n'a encore filtré sur le gameplay de cette nouvelle édition, alors on doit faire des conjectures d'après les premiers visuels fournis. Perso, je pense que ce sera de l'aventure, Bob Arctor pense que ce sera plutôt de l'action, et Fishbone, lui, ne pense plus rien du tout depuis une bonne dizaine d'années (ndFish : faux, je pense justement à ton futur reportage en Moldavie, pour aller voir une simulation de tracteurs très prometteuse. Du 3 au 24, logé chez l'habitant, dans une jolie ferme typique loin du stress et de la pollution urbaine…hin…hin…).

Création
innovation
inventivité





Golissimo

La Poste devient fournisseur d'accès Internet et propose 3 forfaits de 5, 10 et 25 heures de connexion pour respectivement 7, 10 et 18,5 heures de queue. Ah non, d'euros, j'avais mal lu. En ADSL, ils proposent 2 forfaits de 512 et 1024 Kbps pour 44 et 72 jours de grève par an. Ah non, d'euros par mois, ah là là, décidément, je fais rien que de me tromper. C'est une bonne nouvelle en tout cas, pour les employés de La Poste je veux dire. Ils pourront avoir des réduc et tout. Espérons tout de même que La Poste en profitera pour abandonner les activités dans lesquelles elle n'est pas forcément compétente, comme la distribution du courrier ou la banque. www.laposte.fr



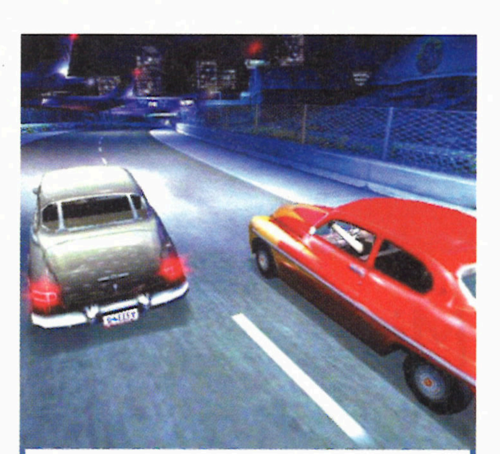
Logue On (chapitre 23)

J'en connais qui doivent bien se marrer en faisant exprès de retarder Lock On, le simulateur de vol multi-zincs tant attendu par la communauté. Comme on vous le disait, il est repoussé à une date inconnue et, au lieu de nous balancer une démo technologique par respect humain, les développeurs nous narguent avec des vidéos à tomber par terre. Oui, c'est toujours ici que ça se trouve : www.lo-mac.com/

Comme au cinéma



Pour ceux que ça intéresse, Infogrames a releasé 6 films de Enter The Matrix . Ce sont en fait des trailers disponibles en Real. Je ne les ai pas encore vus, mais je suppose qu'on doit y découvrir Néo faisant du karaté, Morpheus gobant ses pilules, écroulé dans son vomi comme un gros junky, et Trinity sautillant en l'air à s'en faire craquer le futal en cuir, taille 34, qui enrobe son joli petit cyber-cul.



Panne sèche

Electronic Arts a décidé de débrancher définitivement le respirateur artificiel qui maintenait en vie son fameux jeu de bagnole massivement multijoueur, Motor City Online. La levée du corps aura lieu le 29 août prochain. À la rédaction, personne n'a jamais vraiment accroché à ce jeu, à part TBF, mais c'est un gars bizarre. Si si je vous jure, vous ne l'avez pas vu essuyer son assiette de cassoulet avec du pain à la cantine. Enfin bref, comme lot de consolation, les derniers fidèles du jeu recevront une copie gratuite de The Sims Online ou Ultima Online, et peut-être une caisse de Prozac pour les aider à faire le deuil de leur bagnole virtuelle.

Cérumen

Devenu mondialement connu grâce à son tube « Ingénieur Informaticien », Michel l'Informaticien sort un disque. Ça s'appelle « Le meilleur de Michel l'Informaticien ». À notre grand étonnement, c'est de la merde. Non vraiment, on est étonné.

http://michelnet.free.fr/



Mon IDOLE le MÉTHANOL

Après de longues années de recherche sur les propriétés énergétiques de l'alcool de patate, de la bile de mérou ou de l'urine d'autruche, les ingénieurs de Toshiba ont finalement trouvé le composant idéal pour la prochaine génération de batteries : le méthanol. D'une cartouche de 900 grammes contenant 100cc de ce liquide hautement concentré, ils réussissent à tirer assez de courant pour alimenter un PC portable pendant une dizaine d'heures, des performances largement supérieures au traditionnel cocktail lithium-ion. Ces batteries seront jetables et disposeront des mêmes connecteurs que les batteries actuellement utilisées pour les notebooks, ce qui permettra une compatibilité totale. La firme japonaise prévoit leur commercialisation pour l'année prochaine et ses concurrents qui ne disposent pas de la même technologie sont déjà bien dans l'embarras.

Mon IDOLE le MÉTHANOL

Télex

Quand j'étais petit, je regardais la série « Dallas », et encore maintenant, en revoyant quelques épisodes, je m'aperçois que j'ai emprunté toute ma philosophie de vie à J.R. L'acteur, Larry Hagman, vient d'ouvrir son site : www.larryhagman.com

VITE, LA SUITE

Sur fragged.net, on trouve quelques interviews sympatoches dont celle de Chris Taylor, « monsieur TA » et « monsieur Dungeon Siege ». On y apprend que le gars en question, le seul vrai génie du RTS, va se remettre sur les traces de Total Annihilation pour nous concocter un jeu dont le nom de code est « The Project ». Taylor nous apprend qu'il possédera des graphismes impressionnants grâce à l'expérience acquise sur Dungeon Siege avec son monde sans loading. Par ailleurs, il ne semble pas en panne d'inspiration puisqu'il avait mis de côté toutes les idées qu'il avait eues à la fin du développement de Core Contingency, un add-on qui a fait date dans l'histoire des extensions grâce à sa taille assez énorme. Il répond aussi à quelques questions sur l'art de ne pas répondre aux questions.

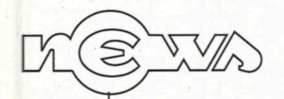
SWATendons encore un peu

Je me souviens encore, avec un certain effroi, de la première présentation de SWAT Urban Justice. C'était aux US, devant une vingtaine de journalistes qui venaient de se taper 12 heures de vol. Le jeu a juste refusé de démarrer. Au bout du 30e plantage Windows, le chef de projet s'est résolu à nous montrer quelques écrans de l'éditeur de missions, tandis que les attachés de presse étaient tous sur le point de faire une rupture d'anévrisme. Non vraiment, ce jeu n'était pas prêt, d'ailleurs il ne l'est toujours pas puisque Sierra annonce qu'il est repoussé à l'année 2004. Ça va faire une petite année et demi de retard. Sûrement pas de quoi exploser le budget de développement.









Slurp

Non, ce n'est pas un laptop pour farfadet, c'est la nouvelle Gameboy Advance SP. Là, je l'ai dans les mains et ça me rend tout chose… c'est quasiment un objet érotique. Elle répond mot à mot à tous les reproches qu'on pouvait faire à la précédente GBA : elle est minuscule. Elle se replie comme un ordinateur portable ce qui permettra aux gros porcs comme moi de laisser ce bijou traîner au fond de leur poche avec leurs clefs et leurs piécettes sans risquer de rayer l'écran. Écran qui d'ailleurs est de bien meilleure qualité que celui de la Gameboy Advance et qui est enfin rétro-éclairé. La petite taille de l'objet inquiète dans un premier temps quant à son ergonomie. Les boutons L et R tout particulièrement paraissent minuscules. À l'usage pourtant, la Gameboy SP s'avère très fonctionnelle et l'on prend vite ses nouveaux repères. Luxe suprême, elle est rechargeable. Elle atteint son maximum de charge en 3 heures, qui fourniront 10 heures d'autonomie ou 18 heures si vous coupez le rétro-éclairage. Reste le défaut qui fait couiner tout le monde : il n'y a pas de prise casque intégrée ! Il faut donc acheter un adaptateur qui n'est pas fourni. Assez désagréable également, cet adaptateur casque se branche sur le même port que l'alimentation ! Impossible du coup de jouer avec des écouteurs tout en rechargeant son joujou. Ouf ! Avec un tel défaut, je vais pouvoir me retenir de l'acheter. Voilà. Me retenir. Si on lèche les photos, il paraît que ça soulage un peu aussi.



En plus de Shadowlands, Funcom vient d'annoncer une série de nouveautés pour les fameux « booster pack » d'Anarchy Online. On y trouve surtout la suite de l'histoire de la planète Rubi-Ka, très attendue par tous les fans qui y ont élu domicile, dans une faction ou l'autre, avant d'aller rejoindre les bases rebelles le mois prochain. Côté features, on y verra des villes faites par les joueurs et de mystérieux « jardins » dont on ignore la nature exacte, mais qu'on soupçonne être végétale. Le nom de ce pack est Towns of Rubi-Ka et il devrait être payant, mais pas trop tout de même.

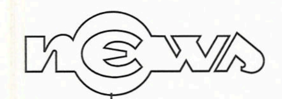
Quand la Chine OVERCLOCKERA

Les Chinois viennent d'annoncer leur premier processeur 64 bits, le Godson-2, basé sur la technologie MIPS. C'est la firme BLX qui l'a mis au point, avec le soutien d'une tripotée des plus grosses entreprises chinoises et du gouvernement, trop heureux de pouvoir se passer des CPU yankees. Ce processeur sera principalement utilisé pour monter un réseau de machines chargées d'effectuer les calculs lourds que demandent certaines industries. La puce moulinera à la vitesse vertigineuse de 500 MHz, une nouvelle preuve de la supériorité des forces révolutionnaires marxistes-léninistes et du grand timonier Mao sur ces chiens de capitalistes occidentaux avec leur technologie d'arriérés.





Après une accumulation de retard, il semblerait bien que Codemasters se soit finalement décidé à sortir Colin McRae 3 d'ici à l'été prochain. Je pense qu'il n'est pas utile de vous présenter la série des Colin McRae, la référence en matière de simulation de rallye depuis bien longtemps. Comme d'hab, on nous jure sur la Sainte-Vierge que cette nouvelle version sera super-impressionnante au niveau technique, et que le pilotage sera encore plus réaliste. Oh mon Dieu, je ne sais pas ce qui m'arrive, je n'ai plus le contrôle de mes mains, elles copient/collent toutes seules l'intégralité de la liste des voitures directement depuis le communiqué de presse : Mitsubishi Lancer EVO 7, Subaru Impreza WRX 44S, Citroen Xsara Kit Car, Ford Puma Rally, Citroën Saxo Kit Car, Fiat Punto Super 1600, MG ZR et Ford RS200.



Télex

Comme à son habitude, Electronic Arts distribue généreusement des goodies pour ses jeux sur son site Internet. Ce mois-ci, ce sont les fans de Sim City 4 qui pourront télécharger de nouveaux bâtiments spéciaux (des « Landmark Buildings ») tels que le Globe Arena de Stockolm, la Gare Centrale de NY ou le Musée du Hip Hop de Kaboul. Toutes ces merveilles (ou presque) se téléchargent ici : http://simcity.ea.com/coolstuff/landmarks/index.php



Recrutement

L'association GameISC organise le week-end des 19, 20, 21 avril 2003 le tournoi T-LAN, à Paris 17e. Près de 500 joueurs se réuniront pour s'affronter pendant 48 heures non-stop autour de jeux tels que Counter-Strike, WarCraft III, Unreal Tournament 2003 et Cossacks. Les bénéfices de notre événement serviront à financer le développement d'un espace multimédia pour les enfants hospitalisés au centre Thérapeutique Pédiatrique de Margency. En venant à la T-Lan, vous aidez des enfants malades tout en jouant ! De nombreuses animations seront mises à votre disposition et il y aura tout plein de lots à gagner... La T-Lan a lieu pendant les vacances de Pâques les samedi 19, dimanche 20 et lundi 21 avril (le lundi est férié) et le prix est de 30 euros. Pour vous inscrire et pour avoir plus d'informations, rendez-vous sur notre site Internet: www.gameisc.com

C.O.P.S.

Tandis qu'en France les développeurs de jeux vidéo en sont à pousser leurs derniers gargouillis, les créateurs de jeu de société, eux, se portent comme des charmes. Bel exemple de cette santé, Siroz Productions nous sort COPS, un jeu de rôle, un vrai, en papier, véritable bible de presque 300 pages. Au croisement de Shadowrun, et Berlin XVIII, COPS met les joueurs dans la peau de flics d'élite de la police de Los Angeles en 2030. Idée assez géniale, les extensions de COPS sortiront sous forme de saisons, sur le même principe que les séries télé : tandis que le jeu de base plante le décor et dresse l'historique des évènements jusqu'en 2030, chaque « saison » fera avancer la trame générale d'un an. Décidément, il reste aux développeurs de jeu vidéo en France beaucoup de choses à apprendre du jeu de société. Comme par d'exemple d'avoir des idées. www.siroz.com

Masters of oh non

Tiens, c'est bizarre, mais depuis le bêta-test il y a 3 mois, on n'a pas vu Master of Orion 3 tenter de s'infiltrer discretos dans nos pages. Ah tiens, sur les forums du développeur, le directeur artistique du jeu a pris la parole pour répondre aux gens pas contents du produit. Hou là, ils sont apparemment pas trop jouasses et le monsieur en question est sur la défensive : « Si on avait eu le budget des studios Disney, on aurait pu faire autre chose. » Comme quoi ? Tourner un Mary Poppins avec une race insectoïde ? Mais au fait, quel est le rôle d'un directeur artistique sur ce projet ? www.fragland.net/index.php?page=interviews&iid=44



Marre des Marines



Jojo le phoque, enthousiaste après sa première partie réseau de Marine Sharpshooter



Les téléscripteurs s'affolent, les téléphones n'arrêtent pas de sonner, c'est la folie totale dans la rédaction : Groove Games annonce un titre totalement révolutionnaire qui devrait changer notre vision du jeu vidéo. CTU – Marine Sharpshooter nous mettra dans la peau d'un sniper d'élite de l'armée américaine qui devra empêcher de dangereux terroristes internationaux de faire exploser une bombe nucléaire sur le sol américain. Étonnement, l'action ne se déroulera pas à Monaco où sur l'île de Ré, mais en Afghanistan et en Russie. Cette aventure d'une originalité époustouflante sera servie par une réalisation grandiose avec du graphisme en 3 dimensions et de nombreuses couleurs présentes simultanément à l'écran. Innovation majeure, les 10 missions proposées seront jouables dans pas moins de 3 niveaux de difficulté différents. Signe qui ne trompe pas, Marine Sharpshooter a reçu l'Award du « Jeu le plus attendu par les phoques » au Salon du jeu vidéo de Kilpisjärv, en Laponie. Nous attendons évidemment le test avec impatience.



Sega flippe



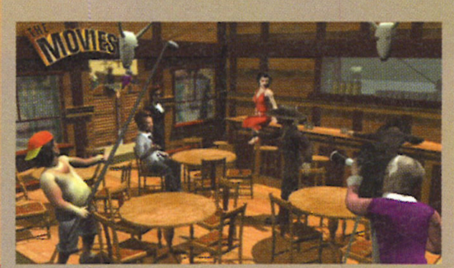
Selon le « Wall Street Journal », désormais livré en encart dans « Picsou Magazine », Microsoft et Electronic Arts seraient plus que jamais sur les rangs pour se goinfrer Sega. Le premier s'en servirait pour étoffer un peu sa ludothèque Xbox, dont l'absence de bons titres commence sérieusement à se voir, et le second voudrait asseoir un peu plus sa domination planétaire sur l'édition de jeux vidéo. Sega, qui pourrait bientôt licencier 20 % de ses effectifs aux États-Unis, travaille en parallèle sur une fusion avec Sammy Corp, un des plus gros fabricants de flipper du monde. Et Sammy Corp, de son côté, doit sûrement être en train de racheter une conserverie de thon bretonne, ou une chaîne d'épicerie macrobiotique albanaise, enfin encore un de ces rachats suivant une logique industrielle implacable.

À voile et à vapeur

Tiens, tout le monde a droit à Internet, même l'Afghanistan qui vient de se payer un joli suffixe « .af » pour l'occasion. En fait, ce n'est pas super-nouveau, hein, ils les ont toujours eu ces 2 lettres, mais disons que les gouvernements talibans n'étaient pas trop connus pour être « Internet compliant », ce qui est peut-être un tort, car c'est parfois super-pratique pour surfer sur les sites de cul.

Sim Spielberg

Peter « Promis, la prochaine fois, je fais un vrai jeu » Molyneux et ses équipes de Lionhead continuent de bosser sur leur nouveau projet, The Movies, et révèlent au monde quelques nouvelles images du jeu. Le but est aussi ambitieux qu'il est casse-gueule : les développeurs veulent mettre le joueur dans la peau d'un réalisateur et lui permettre de tourner des films dans un studio de cinéma. Ah c'est sûr, ça peut-être génial. Ou alors, ça peut-être une épouvantable bouse. C'est Activision qui éditera la chose. Le jeu n'est pas prévu en 2004, d'ici là, ils ont le temps de transformer en jeu de shoot futuriste avec plein d'explosions.





Ombre précoce

Ombre précoce

Pour ceux qui attendaient Shadowbane, le jeu massivement online de Ubi Soft, sachez que malgré tous les retards, les doutes et les bêta-tests zarbis, il sortira bel et bien… euh bientôt. Oui, mais cette fois-ci, c'est vrai puisqu'il est passé gold. On peut même avancer la date de la fin du mois, mais on n'a vraiment aucune foutue idée de ce que peut valoir l'univers, nos dernières incursions n'ayant pas été couronnées de succès, comme on dit à l'ONU.

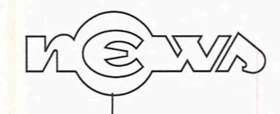


Sous les eaux

Une nouvelle démo de Enigma, Rising Tide est disponible depuis peu. Plus convaincante que la précédente, on y redécouvrira le plaisir de tuer les adversaires à coups de torpilles ou, au contraire, de charges sous-marines. Le jeu sortira en mars 2003, mais en attendant, avec un simple PIII 750 et beaucoup de bonne volonté, on pourra faire l'essai de suite. www.gamershell.com/news_BEnigmaRisingTideBfinald.shtml

Télex

Les fans de Ghost Recon se réjouiront de savoir que la gold édition, c'est pour bientôt. Elle contiendra le jeu, forcément, mais aussi les 2 mission packs : Desert Siege et Island Thunder. Ça sort, super, demain.







Sluuuurrrppp !

> Genre : FPS
> Éditeur : Majesco Sales
> Développeur : Terminal Reality
> Sortie : Avril 2003

BLOOD RAYNE

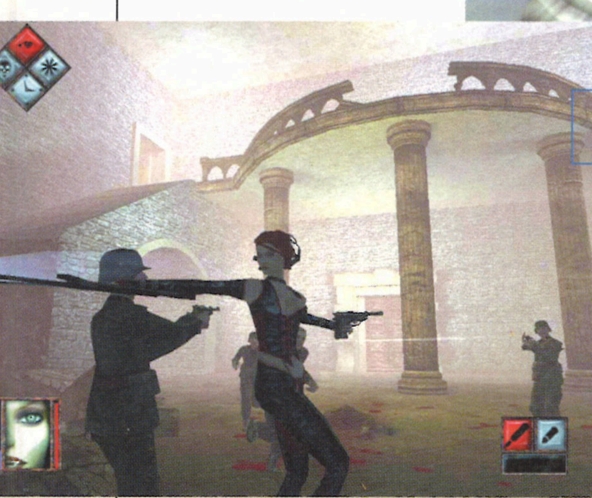
Depuis Tomb Raider et No One Lives Forever, on avait compris le fort potentiel dans un jeu vidéo d'une héroïne féminine bien proportionnée. Alors on n'est pas vraiment surpris que pour leur FPS vedette, les développeurs de Terminal Reality aient encore fait appel à une gonzesse bien gaulée, hyper-active et un brin dominatrice. Si vous traînez sur console, ce titre ne vous est d'ailleurs pas étranger. Blood Rayne est l'adaptation sur PC du jeu déjà sorti sur consoles. Dans le monde parallèle de Blood Rayne, les scénaristes n'ont pas inventé l'eau tiède. Preuve en est, un background d'un manque d'originalité consternant. Maintenant c'est sûr, pour être (mauvais) scénariste de jeux vidéo, il suffit d'avoir vu un seul film (« les aventuriers de l'arche perdue ») et c'est marre, vous avez votre diplôme honoris causa. Or donc, figurez-vous que dans Blood Rayne, les méchants nazis sont encore en train d'essayer de gagner la Seconde Guerre mondiale. Ils se sont installés en Argentine. Là-bas, agitant leurs bras velus à la lumière vacillante d'une bougie, ils récitent d'une voix sépulcrale des litanies terribles : « Vous allez tous mourir ! ha ha ha. » Car les bougres ont fait tout plein d'expériences secrètes. Ils sont parvenus à ouvrir la porte de dimensions étranges afin d'attirer des entités infernales pour combattre à leurs côtés. Avec la bonne humeur qui nous caractérise, on se dit chouette ! encore plus de Romains à dégommer. Pour sauver le monde, il ne nous suffira pas seulement de vaincre les affreux nazis, mais aussi les légions de créatures venues d'outre-tombe. L'héroïne de Blood Rayne ne manque pas d'atouts en sa faveur. Hormis une plastique irréprochable et du tempérament, l'agent Blood Rayne est moitié humaine, moitié vampire. Woah, je retire ce que j'ai dit précédemment, manifestement ce scénariste est surdoué. Des nazis, plus des vampires, je suis estomaqué. Trêve de persiflage, son ascendant vampiresque lui fait profiter de super pouvoirs bien pratiques : super vitesse, agilité hors normes, vision amplifiée et... grand dieux ! super scénariste frappe à nouveau, la capacité de ralentir le temps pour éviter les balles. Saint Matrix, priez pour nous. Blood Rayne est évidemment centré sur les combats. Vu la nature de notre héroïne, les phases de combat mélangent allégrement corps à corps et armement moderne. Avec une tonne d'équipements et coups spéciaux, on peut même dire que cette section du jeu est bien fournie. Pour mieux écharper les hordes d'ennemis, la belle pourra aussi bien se servir d'une paire de faux acérées accrochées à ses poignets que de n'importe laquelle des armes qu'elle ramassera dans son petit périple. Ça va du simple pistolet à la sulfateuse gros modèle. On pourra d'ailleurs laisser au programme le soin d'équiper automatiquement l'arme la plus puissante. Mais ses meilleures attaques, l'agent Blood Rayne les doit à ses gènes de vampire. Quand elle se trouve suffisamment proche d'une créature humanoïde, la belle pourra se jeter dessus et lui aspirer sa force vitale dans la grande tradition du catch transylvanien. Le sang gicle, les boyaux volent et Miss Rayne arrive même à diriger sa proie alors qu'elle lui administre le suçon du siècle. Voilà. Pour ce qui est de cette version PC, le portage semble de bon aloi. Sur nos machines, le graphisme de Blood Rayne hérite de la haute résolution et d'une modélisation plus détaillée donc plus jolie. Côté interface, l'équipe de devs a aussi revu sa copie pour tirer avantage de la souris et du clavier. Alors on peut s'interroger, la version PC de Blood Rayne surpassera-t-elle l'original sur console ? Rendez-vous pour le test.

IANSOLO





Le vampire a la propriété de ralentir le temps.



Au flingue ou à la faux, deux façons de cuisiner léger.

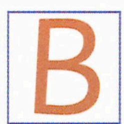


>Genre : Simulation de Formule 1
>Éditeur : Electronic Arts
>Développeur : EA Sports
>Sortie prévue : mai 2003

F1 CHALLENGE 99-02



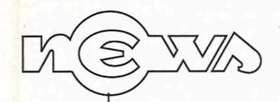
Pas de gros changements à signaler du côté des voitures, les améliorations graphiques ne devraient pas sauter aux yeux.

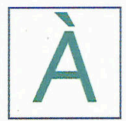


Bon les gars, on va vous avouer qu'on est un petit peu dégoûté. Pour cette nouvelle version de l'excellent jeu de Formule 1 d'Electronic Arts, nous nous attendions à avoir droit au même traitement que nos collègues de la console : une édition largement améliorée qui proposerait, entre autres, un véritable mode Carrière s'étalant sur 4 saisons de F1. Eh bien non, raté. Sur console, la suite de F1 2002 s'appellera « F1 2002 Career Challenge », tandis que ce sera juste « F1 Challenge 99-02 » sur nos PC... La différence fait mal. Tout le mode Carrière a été sucré, pour une raison qui nous échappe. Épidémie de choléra chez les programmeurs, chute d'astéroïdes sur leurs bureaux ou complot franc-maçonnique ? Le mystère reste entier. Quoi qu'il en soit, nous allons donc nous retrouver avec un jeu qui ressemble furieusement à un F1 2002 tout juste patché. Au menu : une Intelligence Artificielle améliorée et une meilleure gestion des dégâts. En prime, on trouvera les 14 équipes, les 34 pilotes et les 17 circuits officiels des 4 dernières saisons de Formule 1, de 1999 à 2002. Malheureusement, nous n'aurons même pas droit aux nouvelles règles 2003 de la FIA, notamment les 2 tours lancés pour les qualifs... Pour le reste, F1 Challenge 99-02 devrait rester aussi beau que son prédécesseur, sans amélioration graphique majeure. Le pilotage ne devrait pas évoluer d'un poil, il sera toujours du même tonneau, c'est-à-dire précis et très orienté simulation, ce qui n'est pas plus mal.



Ackboo





À l'E3, le plus gros salon du monde du jeu vidéo, le plus dur est de capter l'attention des gens sur son stand tellement il y a de choses à voir. Alors tout le monde met le paquet pour attirer le chaland. Tous les coups sont permis, même les plus bas : le truc de base consiste à poster des jolies filles à moitié dénudées sur son stand. L'autre truc qui marche pas mal, c'est de refiler gratos des goodies comme des yoyos parlants ou plus classe encore (mais plus rare) de jeter des walkman DVD au hasard dans la foule. Quoi qu'il en soit, l'année dernière sur le stand de Nvidia, ils avaient fait plus sobre et efficace, en demandant à une boîte de développer spécialement pour eux un niveau d'un jeu de shoot à la première personne. Ça grouillait d'effets graphiques hallucinants pour vanter les mérites de leur nouveau chip, le nv25. Et c'était tellement impressionnant que ceux qui ont assisté à cette démonstration finissaient systématiquement par demander en montrant l'écran du doigt :



›Genre : Shoot à la première personne
›Éditeur : Ubi Soft
›Développeur : Crytek
›Sortie prévue : Automne 2003

FAR CRY



Les ennemis savent se planquer. Dès que ça pète, ils cherchent un abri, s'accroupissent derrière des talus et vous canardent à couvert... ça change de voir enfin des bots qui tiennent à la vie.

« ... Euh... et il sort quand ce jeu-là ? » On leur répondait : « Jamais », que c'était juste une démo technique. Et puis monsieur Ubi Soft est passé par là. Il a regardé la démo et s'est dit, ce serait trop bête de ne pas le faire, ce jeu, finalement.

Duel dans le Pacifique

Ainsi est donc né Far Cry. Et une chose est d'ores et déjà assurée : graphiquement, ça va tuer. Leur moteur, le CryENGINE, est une bombe qui intègre toutes les technologies dont on peut rêver. Reste que d'un point de vue ludique, il va vraiment falloir faire la différence. Même les vieux briscards de Legend Entertainments s'y sont cassé les dents avec Unreal 2. En gros, quand on sort un FPS aujourd'hui, on a le choix entre 3 alternatives. La première est de tout miser sur la partie multijoueur (Unreal Tournament 2003). La seconde est de développer la dimension jeu de rôle (Deus Ex). La dernière est de se presser le cerveau comme un agrume pour écrire une campagne solo qui casse la baraque. Et c'est ce que Crytek nous prépare avec Far Cry. Les jeux qui leur servent de modèle ? No One Lives For Ever et Medal of Honor. Rien que ça. L'action se déroulera sur une île paradisiaque du Pacifique. Au passage, leur jungle est hallucinante, avec les herbes hautes qui bougent quand on les traverse et les arbres qui ploient sous le vent, les nappes de brume au petit matin... trop beau. On y jouera un pauvre skipper qui passait par là avec son rafiot et qui a capté les messages de détresse d'une nana. Le voilà qui oublie son cerveau et fonce au secours de la demoiselle... hum... celui-là, je sens qu'il ne va pas tarder à se retrouver avec un lance-missiles sur l'épaule. Le jeu est en chantier, et vous pouvez compter sur nous pour vous tenir au courant dès qu'il y aura du nouveau. Et si vous ne tenez plus, leur site se trouve là : http://crytek.com

Mosieur Pomme de Terre

Juste pour être dégoûté



C'était bien, les Midtown Madness. Le premier épisode était même sûrement le jeu de caisse le plus fendard de toute la ludothèque PC. On roulait dans la ville en fonçant dans tout ce qui passait, on défonçait des bagnoles en rigolant, on essayait de se faire un maximum de piétons en moins d'une minute… Alors on attendait Midtown Madness 3 avec une certaine impatience. Eh bien, Microsoft récompense notre fidélité en faisant de ce titre une exclusivité Xbox désormais annoncée pour juin 2003. On va donc être obligé de jouer sur cette grosse console toute moche qui pue le plastique chaud, au lieu d'être tranquillement assis sur un fauteuil en cuir, devant un moniteur haute résolution et un beau volant Force Feedback. Sans amertume, sans aigreur aucune, j'espère juste que le jeu sera mauvais, et qu'il donnera la lèpre.

Sûrement une coïncidence

De toute ma longue carrière dans le jeu vidéo, c'est la première fois que je lis un Top 10 des ventes de jeux vidéo PC aux US sans être complètement effondré. Voici les résultats pour la semaine du 16 au 22 février :

1. Command & Conquer : Generals
2. Sim City 4
3. Splinter Cell
4. BattleField 1942 : Road To Rome





5. The Sims Deluxe
6. The Sims Unleashed
7. Unreal II
8. Zoo Tycoon
9. BattleField 1942
10. Medal of Honor : Allied Assault Spearhead

Marrant ça, sur les 5 premiers titres de ce classement, 3 sont des jeux à la gloire de l'armée américaine.

Mazel Tov Gana

Lorsqu'on prend quelques années et qu'on touche quasiment la quarantaine, on pense à se marier pour plein de raisons idiotes, mais surtout pour les avantages fiscaux. Parfois, il arrive que l'on tombe sur une grosse lourde qui veut des noces romantiques en pleine forêt transalpine ou, d'autres personnes plus énigmatiques, désirant s'unir dans des lieux insolites tels que les égouts ou l'évier de la cuisine. Le problème devient alors le lieu de culte. Et si on n'a pas une famille de maçons prête à vous construire une chapelle express, on pourra toujours opter pour la solution high-tech de l'église gonflable.
www.inflatablechurch.com/



FRONT DE L'EST. LENINGRAD, FÉVRIER 1942.

ENTREZ DANS L'HISTOIRE

www.il2sturmovik-fr.com

1C company

MADDOX GAMES

Play It On ubi.com

Ubi Soft ENTERTAINMENT

IL-2 STURMOVIK FORGOTTEN BATTLES



Stuka, ME 262, P-47... Pilotez l'un des 80 AVIONS MYTHIQUES soviétiques, allemands, anglais ou américains et prenez part aux batailles qui ont enflammé le front Est entre 1941 et 1944. Combattez aux côtés des Alliés ou des Forces de l'Axe et relevez le défi des campagnes dynamiques où chacun de vos actes déterminera l'avancée ou le recul de la ligne de front. Développé par Oleg Maddox, IL-2 Sturmovik™ : Forgotten Battles vous plonge au coeur de la Seconde Guerre mondiale grâce à une réalisation et une fidélité historique inégalées.
"IL2 Forgotten Battles porte bien mal son nom, car les batailles qu'il nous propose de vivre, nous ne sommes pas prêts de les oublier."
www.jeuxvideo.com
BEST of SHOW
WWW.WARGAMER.COM
PC CD-ROM
IL2
FORGOTTEN BATTLES
Ubi Soft

Les attaques contre la presse se multiplient, à croire que c'est la saison : après le livre de Pierre Péan et Philippe Cohen sur *Le Monde*, c'est un autre pilier de la presse française qui est dans la ligne de mire : Joystick lui-même. Un véritable réquisitoire, fruit de plus de 3 ans d'enquête et lourd de 724 pages, est en préparation dans le plus grand secret (voir notre encadré « Secret défense d'entrer »). L'auteur, qui souhaite conserver l'anonymat pour l'instant, a néanmoins accepté de répondre à quelques questions en présence de deux témoins impartiaux*. On a essayé de rester calmes.







« L'auteur, qui préfère rester anonyme pour le moment. »

QUI VEUT LA MORT



Pourquoi un livre sur Joystick ?

Plus je rencontrais des gens qui connaissent le magazine de l'intérieur, plus je découvrais des choses ahurissantes sur son fonctionnement. Alors j'ai décidé de faire une vraie enquête, en rencontrant tous les acteurs concernés : plus de 3600 heures d'interviews en 3 ans ! Les lecteurs de Joystick ne se doutent pas de ce qui se passe vraiment dans ce journal.

Dans un chapitre intitulé « L'argent caché de Joystick », vous dénoncez les « ressources occultes » dont bénéficieraient les employés de Joystick.

Sous des dehors de gentils plaisantins inoffensifs, uniquement préoccupés par leurs jeux vidéo, se cache une bande de véritables requins. Il faut voir comment vivent les journalistes de Joystick…

Vous insinuez que nous tirons avantage de nos fonctions ?

Évidemment ! Je sais que vous ne publierez pas les noms (NDRC : en effet), mais j'ai des exemples précis et vous ne pourrez pas me contredire : un cadre du magazine, par exemple, a longtemps possédé une Porsche et il habite aujourd'hui dans un hôtel sur les Champs-Élysées. Un autre membre de l'équipe roule dans une voiture de sport réservée aux dealers et aux millionnaires : BMW M3, et avec toutes les options s'il vous plaît ! Et je parle aussi dans le livre de ceux qui sont propriétaires immobiliers à Versailles ou de ceux dont la voiture de bourgeois est équipée d'un



DE JOYSTICK ?

ordinateur de bord avec synthèse vocale… À qui voulez-vous faire croire qu'un simple salaire de journaliste dans les jeux vidéo permet un tel train de vie lorsqu'on a 30 ans ?

Qui vous dit qu'ils n'avaient pas cet argent avant d'entrer à Joystick, par leur famille par exemple ?

(Rire à peine poli). Non, il y a trop de coïncidences étranges. Tenez, un exemple récent : le téléphone portable P800 de Sony-Ericcson vient de sortir ; comment se fait-il que la moitié de la rédaction de Joystick soit déjà équipée ? À presque 1000 euros l'appareil, vous allez me dire qu'ils l'ont chacun payé de leur poche ?

Et d'après vous, d'où vient cet argent ?

C'est un point que je n'ai pas pu élucider. Il faut dire que la rédaction de Joystick a fait pression sur mes témoins pour qu'ils ne parlent pas. Votre pouvoir sur ce milieu est considérable. Tous les gens que j'ai rencontrés, y compris ceux qui ont quitté la rédaction, ont peur.

Pourquoi Joystick aurait-il un tel pouvoir d'influence ?

Vous ne vous en vantez pas, mais Joystick est une entreprise tentaculaire. Est-ce que vos lecteurs savent que vous étendez votre influence bien au-delà du jeu vidéo sur PC ? Le magazine Joypad, par exemple, est totalement sous la coupe de Joystick : son rédacteur en chef, Nourdine Nini, n'est autre que Trazom, un ancien de la rubrique Console News de Joystick. Lui et les journalistes qui travaillent avec lui sont restés dans les mêmes bureaux et on dit qu'ils sont aux ordres de Joystick. Même chose pour PlayStation Magazine, créé par Jean-François Morisse, alias TSR, autre ancien de la rubrique Console News, totalement téléguidé par Joystick.

D'accord, mais tout cela reste du jeu vidéo quand même…

Mais le réseau ne se limite pas au jeu vidéo ! Le même Jean-François Morisse est aujourd'hui rédacteur en chef de Zurban. Il faut aussi savoir que DVD Magazine a été inventé par l'actuel rédacteur en chef de Joystick, et qu'il est aujourd'hui dirigé par un ancien rédacteur en chef adjoint du magazine. Culture, cinéma, jeux vidéo… les pions sont placés partout et cela devient un véritable danger pour la démocratie !

Ben voyons…

Je n'exagère pas. Je pense à une personne en particulier, dont je ne révèle pas le vrai nom dans mon livre, dont tout indique qu'il est un relais mafieux au sein de Joystick : ancien conducteur de taxi, puis gérant d'un club de billard, il est aujourd'hui très actif dans le milieu des casinos, réels et virtuels. Quand on connaît le personnage, l'intitulé de son emploi fictif au sein de Joystick fait sourire…

Vous citez également dans le livre des soi-disant soutiens politiques…

Je regrette mais il y a des situations qui ne s'expliquent que par l'existence d'un puissant réseau de relations politiques. Je ne vous citerai que quelques indices : certains à Joystick habitent les beaux quartiers de Paris en payant moins de 25 euros en taxe d'habitation… d'autres ont travaillé dans le transport aérien de personnalités politiques de premier plan. Et j'ai la preuve que le magazine est clandestinement sous la coupe d'un puissant groupe étranger !

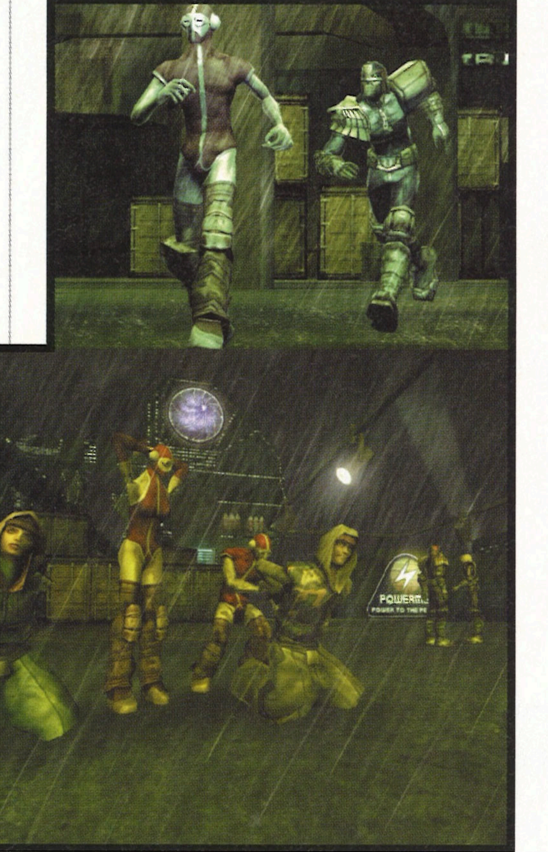
Merci, vieux. Maintenant, tu vas nous dire gentiment où tu as planqué ton manuscrit…

Propos recueillis par Ivan le Fou

*Merci à David Doullet et Jérôme Le Banner de nous avoir aidé à convaincre l'auteur de nous répondre.

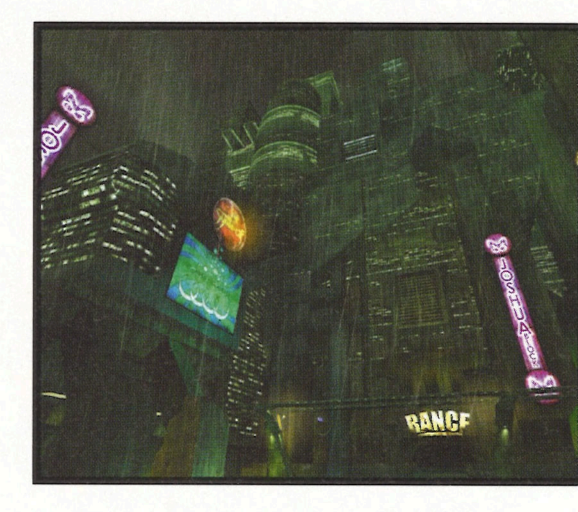
Vivendi Universal Games : La collection

Judge Dredd : Dredd vs Death



Voilà un jeu dont nous vous avons déjà parlé de nombreuses fois, et c'est normal vu l'intérêt qu'une telle licence peut susciter. Même si les Comics ont autant de succès en France que les romans de Virginie Despentes au Pakistan, tout le monde a au moins vu l'inoubliable film qui en a été tiré. Stallone, muscles saillants et mâchoire refaite, y incarnait le super héros dans la ville de Mega City One, une mégapole futuriste remplie de crapules à arrêter. L'univers de Judge Dredd semble avoir été taillé sur mesure pour le jeu vidéo, et c'est donc sans grandes surprises que les développeurs de Rebellion, qui ont acquis une certaine renommée avec Alien vs Predator sur PC, vont en tirer un shoot à la première personne. De ce que nous avons pu en voir pour l'instant, le gameplay s'annonce assez classique. Le juge disposera d'une seule arme, son espèce de super flingue réglementaire, qui s'utilisera dans de nombreux modes différents : Coup par coup, Mitrailleuse, Lance-grenades, Lance-roquettes, Snipe... Le gars chargé de modéliser les armes a dû économiser 200 heures de boulot avec cette astuce, le gros malin.

Bien sûr, il faudra pourchasser du bandit à chaque mission, mais en faisant tout de même attention à la foule. Ce sera en effet l'originalité de ce titre : le jeu se déroulera au milieu des civils, il faudra donc faire gaffe à ne pas les shooter accidentellement, et même prendre des pincettes avec les hors-la-loi. On sera récompensé en les arrêtant de manière « soft », par exemple en leur collant une balle dans la rotule pour les neutraliser plutôt qu'en leur plombant la cervelle et en ramenant un cadavre au commissariat. Ça devrait balancer le côté un petit peu bourrin auquel on peut s'attendre. Du côté de la réalisation, le jeu s'annonce dans la bonne moyenne sans être tout à fait révolutionnaire, ce qui s'explique peut-être par le fait que le moteur 3D maison, baptisé Asura, a été conçu à la fois pour PC et console. Les décors semblent être corrects, particulièrement ceux qui sont en extérieur, même si cela devrait rester nettement moins prétentieux que le festival de polygones affiché par Unreal 2. Nous pouvons néanmoins nous attendre à un titre sympathique, et pas à un jeu à licence bâclé en quelques mois comme on en voit trop souvent.



Genre : Shoot 3D **Éditeur :** NDA Productions **Développeur :** Rebellion Grande-Bretagne **Sortie prévue :** Fin 2003

automne-hiver 2003

Malgré les rumeurs de rachat qui vont bon train, la branche jeu vidéo de notre conglomérat national continue d'annoncer des titres par wagons entiers. C'est à Berlin que l'éditeur a dévoilé une partie de sa nouvelle gamme de produits, l'occasion pour nous d'aller boire des bières gratos à la santé de Jean-René Fourtou et de vous parler de ce qui devrait arriver sur nos écrans d'ici la fin de l'année.

par ackboo



Ground Control 2

Genre : Stratégie temps réel **Éditeur :** NDA Productions
Développeur : Massive Entertainment Suède **Sortie prévue :** Fin 2003

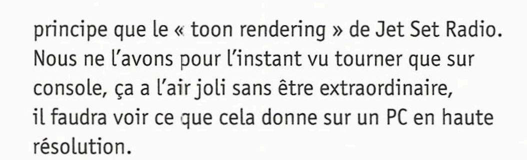
Enfin, après 2 bonnes années à se cacher entre un entrepôt Ikea et un entrepôt Nokia, les Suédois de Massive Entertainment nous ont finalement dévoilé la suite de l'un des meilleurs jeux de stratégie temps réel du XXe siècle, Ground Control. Nous vous en parlions déjà « à l'aveugle » dans le dernier numéro, sans l'avoir vu tourner, et les photos d'écran avaient déjà de quoi faire saliver les fans de RTS. Eh bien sans surprises, lorsqu'on voit ce jeu bouger en temps réel sur un 19 pouces, c'est splendide. Au niveau visuel, alors qu'il reste encore au minimum 9 ou 10 bons mois de développement, Ground Control 2 est déjà impressionnant. Par rapport au premier épisode, les champs de bataille gagneront en finesse, il y aura beaucoup plus de reliefs et ceux-ci seront bien arrondis, sans la moindre arrête disgracieuse. Ils devraient aussi être plus « remplis » avec notamment des cours d'eau, des ponts, mais aussi de nombreux bâtiments dans lesquels on pourra mettre l'infanterie en embuscade, à l'instar de ce qui se fait dans C&C Generals. Mais c'est surtout au niveau des unités que le niveau de détail est affolant. On pourra afficher le champ de bataille de manière à avoir une vue très élargie, avec des dizaines de véhicules présents simultanément à l'écran, puis zoomer jusqu'à apercevoir les sourcils ou les lèvres charnues et viriles des soldats postés sur la tourelle des tanks. On ne peut pas encore compter le nombre de poils qui dépassent de leurs narines, mais je pense que ça sera possible dans Ground Control 3.

L'interface et le système de caméra devraient rester à peu près identiques au premier épisode, ce qui n'est pas plus mal. En revanche, contrairement à nos folles spéculations du mois dernier, on doit s'attendre à un revirement de taille au niveau du gameplay : dans Ground Control 2, on pourra désormais produire des unités dans des espèces de caserne. Ça risque évidemment de changer beaucoup de choses.
Le jeu restera tout de même très axé sur la tactique puisqu'il n'y aura pas de base à construire (les bâtiments seront déjà là en début de mission) ni de ressources à récolter. Pour obtenir de nouvelles troupes, il faudra juste engranger les « AP », des points qui seront attribués à chaque victoire. En clair, plus on gagnera de combats en dominant tactiquement l'adversaire, plus on pourra construire d'unités pour l'achever rapidement. C'est en tout cas ce qu'on a ressenti en faisant quelques petits matchs en réseau contre les développeurs. Notez que l'artillerie, l'unité maîtresse du premier Ground Control, jouera toujours un rôle prépondérant dans les combats, grâce à sa portée monstrueuse et sa puissance de feu. Bref, on devrait retrouver le feeling général de Ground Control, mais reste à savoir dans quelle mesure le fait de pouvoir cracher des dizaines d'unités en cours de mission risque de changer l'équilibre du jeu. Franchement, connaissant le talent et le perfectionnisme des gars de Massive, on ne se fait pas trop de soucis sur le résultat final.

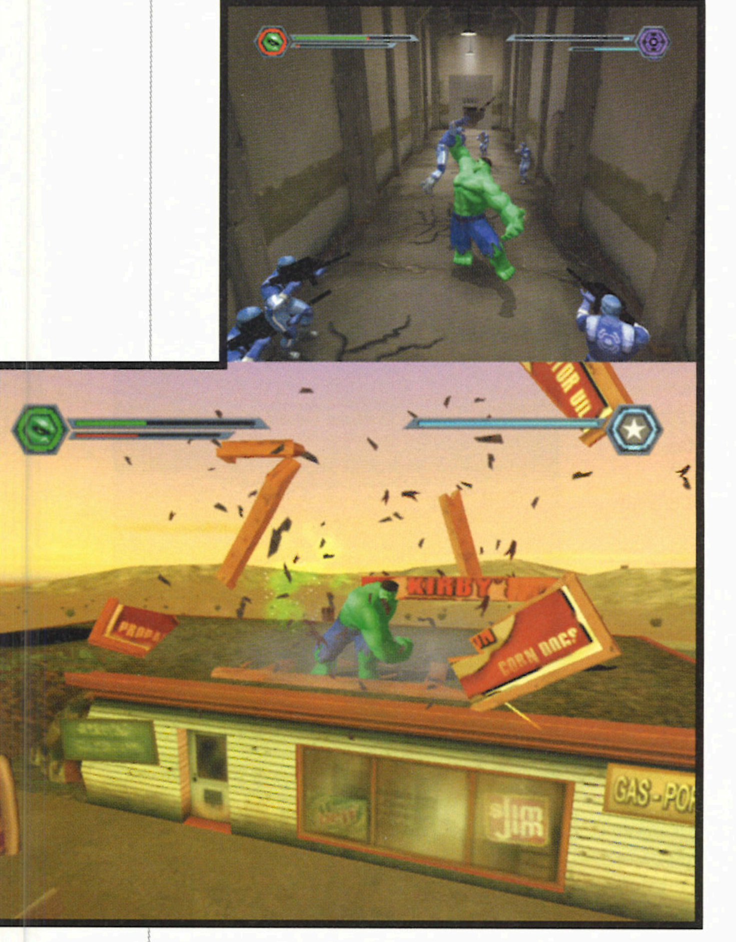


Hulk

Découvrir un jeu sur un super-héros, c'est une bonne occasion de se rendre compte qu'on bosse avec des gens louches. Tenez, prenez le sympathique et très hispanique Angel, mon collègue de Joypad. En découvrant l'adaptation de Hulk version jeu vidéo, il commentait chaque petite erreur : « Non mais attends, là, ça va pas ça, Hulk, il peut faire des sauts de plusieurs kilomètres, alors que là, il fait des bonds de 3 m... C'est n'importe quoi... » Il a même été scandalisé lorsqu'il a constaté que Hulk n'était pas capable de soulever un tank dans le jeu : « Bah ouais mais c'est nul ça, parce que Hulk, il a une force infinie normalement. » Je l'imagine il y a quelques années, en pauvre adolescent gothique et asocial, enregistrant religieusement chaque épisode de l'incroyable Hulk et collectionnant les posters grandeur nature de Lou Ferrigno avec ses muscles saillants et sa chemise en loques. Ça me fait mal. Enfin bref, Hulk devrait donc arriver à la mi-2003 sur PC et console, à l'occasion de la sortie du film de Ang Lee, dans un jeu au look Comics assez réussi. La 3D a en effet été traitée de manière à afficher des modèles façon bande dessinée, un peu sur le même



principe que le « toon rendering » de Jet Set Radio. Nous ne l'avons pour l'instant vu tourner que sur console, ça a l'air joli sans être extraordinaire, il faudra voir ce que cela donne sur un PC en haute résolution.

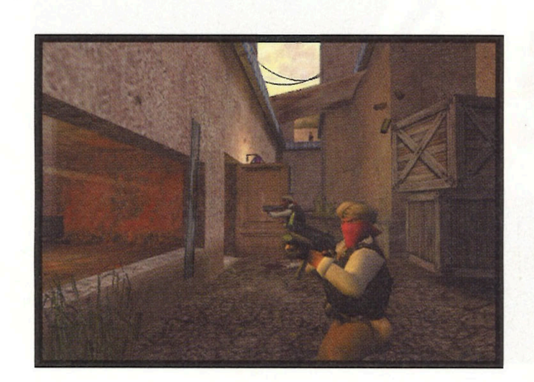


Pour cette adaptation, les développeurs de Radical Entertainment (on leur doit déjà Dark Angel et Simpsons Road Rage sur console) annoncent un mélange d'infiltration et de baston. Lors des missions d'infiltration, on incarnera Bruce Banner version gringalet. Il devra par exemple s'échapper d'une base militaire ou pénétrer dans le repère du super-vilain en se faufilant dans le dos de gardes idiots. Mais quand il faudra passer en force, le jeu deviendra alors une sorte de beat-them-all bien furieux où le gentil scientifique se transformera en son alter ego verdâtre et massacrera de l'ennemi à la chaîne. L'esprit devrait être très old-school, genre Final Fight pour ceux qui s'en souviennent, l'affiche 3D en plus. Hulk pourra dégommer ses adversaires en enchaînant des combos avec ses gros poings musclés, les attraper et les jeter au sol comme des merdes, il pourra déclencher des coups spéciaux comme le « Sonic Clap » ou le « Gamma Slam » et même piocher des objets dans le décors (caisses, barrières, voitures...) pour s'en servir de projectiles. Tout l'intérêt du jeu devrait donc être dans l'alternance entre les passages « réflexion » où l'on devra faire progresser Bruce Banner en finesse et les missions de bastons pures qui seront là pour nous défouler. L'ambiance et le style du jeu laisse penser qu'il est plutôt destiné à satisfaire les joueurs console, mais si la version PC est réussie, ça pourrait être une bonne surprise.

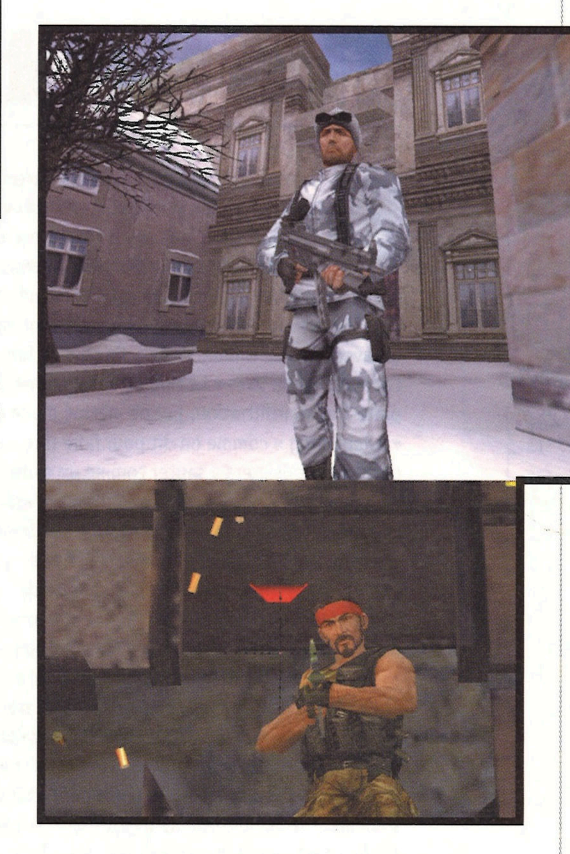


Genre : Baston/infiltration **Éditeur :** Universal Interactive Inc. **Développeur :** Radical Entertainment États-Unis **Sortie prévue :** Second trimestre 2003

Counter-Strike : Condition Zero



Counter-Strike : Condition Zero, c'est le gros point d'interrogation de la line-up Vivendi de cette année. Le jeu aurait dû sortir il y a très longtemps, à l'époque où le célèbre mod Half-Life était encore considéré comme l'électron libre qui venait de bouleverser le jeu en réseau. Depuis, même si son succès perdure (100 000 joueurs en moyenne tous les soirs, 10 fois plus que n'importe quel autre shoot en réseau), Counter-Strike a pris quelques rides, notamment au niveau technique. Alors il faut avouer que nous avons quelques doutes sur ce titre, comme on pourrait l'avoir sur n'importe quel jeu qui a changé 3 fois de développeurs en cours de route... Pourtant, chez Sierra, ils sont confiants, ils sont persuadés que ça va se vendre comme des petits pains. L'argument principal reste la partie solo. Le jeu sera livré avec 20 missions présentées sous forme de campagne, dans lesquelles on combattra, du côté contre-terroriste, des adversaires dirigés par l'ordinateur. Personne n'a encore pu pour l'instant jouer à CS : CZ, il reste donc difficile d'apprécier l'Intelligence Artificielle de ces bots, mais il est clair que ce sera un élément déterminant pour la qualité du jeu. Toutes les missions pourront bien sûr être jouées en réseau, entre humains, et les vétérans de CS profiteront de nouvelles armes, de nouveaux équipements (il y aura notamment un bouclier pare-balles anti-émeute) et de nouveaux scénarios de jeu qui viendront s'ajouter aux classiques libérations d'otages, protection de VIP et désamorçage de bombe.



Si Counter-Strike : Condition Zero est attendu avec impatience par les dizaines de milliers de fans du mod original, c'est aussi parce qu'il devrait remettre à jour le moteur graphique du jeu. Même s'il a été lourdement modifié, le moteur de base de Half-Life reste celui du premier Quake d'Id Software, sorti en 1996... Paradoxalement, c'est ce retard technique qui est en partie responsable de l'incroyable succès de Counter-Strike ces dernières années : n'importe quel joueur avec un pauvre Pentium à 350 MHz et 128 Mo de RAM récupérés au grenier peut y jouer dans de bonnes conditions. Néanmoins, Ritual promet un sérieux dépoussiérage. Au niveau des décors, très honnêtement, la différence entre les niveaux de CS : CZ et une jolie carte pour le Counter-Strike de base n'est pas monstrueuse. Les textures restent un peu légères et l'architecture un poil carrée. Mais Ritual a tout donné sur les modèles de persos. Plus détaillés, mieux animés, plus variés, c'est en les regardant qu'on se rendra vraiment compte des progrès de la réalisation. Un paquet de nouveaux effets graphiques comme la pluie, la neige et des fumigènes plus réalistes devraient aussi faire leur apparition. Reste qu'on peut se demander si ces améliorations techniques suffiront pour motiver les joueurs à lâcher 50 euros dans un jeu qu'ils écument dans tous les sens depuis 3 ans. Nos compétences en marketing et en psychologie du consommateur étant limitées, nous n'avons pour l'instant aucune idée de la réponse.

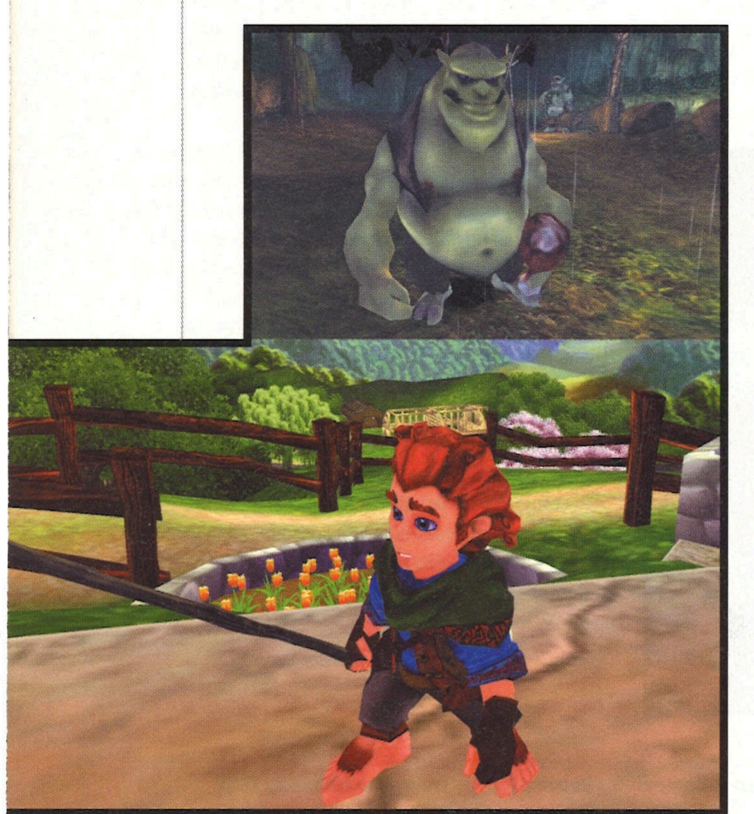


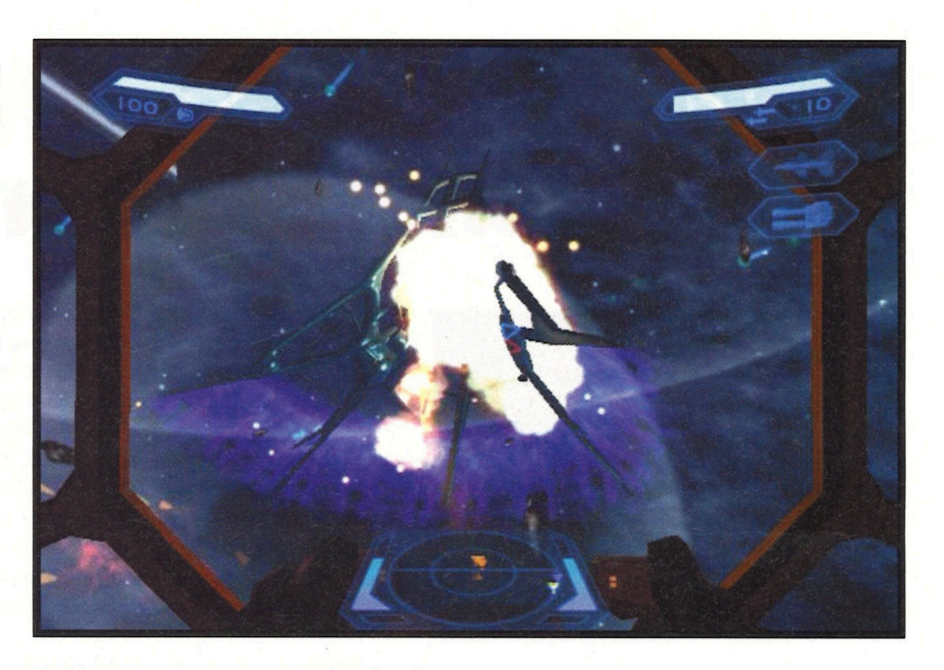
Genre : Shoot 3D **Éditeur :** Sierra **Développeur :** Ritual Entertainment **Sortie prévue :** Troisième trimestre 2003

The Hobbit

Vu les millions qu'ils ont dû débourser pour se la payer, les gens de Sierra continuent l'exploitation forcenée de la licence des bouquins du « Seigneur des Anneaux ». Après un premier jeu de baston plutôt moyen, l'éditeur enquille avec un jeu de plate-forme mettant en scène les aventures de Bilbon Saquet. Ce sera en fait l'adaptation du livre « Le Hobbit ». Le jeu mélangera plate-forme, infiltration, puzzle mâtiné d'une pincée de « roleplaying » comme on dit pour faire pro. Le gros du gameplay consistera à sauter comme un cabri, à trouver les millions de bonus éparpillés dans les niveaux et à donner de grands coups de dague à la trentaine d'ennemis différents qu'on croisera dans de gigantesques niveaux. Le héros disposera de 5 compétences qui évolueront au fur et à mesure de l'aventure selon les actions qu'il effectuera. Nous avons pu jouer quelques minutes à la version GameCube et ça a l'air plutôt sympa, c'est en tout cas très mignon, avec des couleurs vives, des animations rigolotes, etc. Cela dit, je ne pense pas que ce titre sera d'un grand intérêt pour les gros hardcore gamers blasés que nous sommes. The Hobbit semble destiné à un public plus jeune, ce sera peut-être le jeu idéal pour faire découvrir à votre petit neveu Corentin toutes les merveilles des Terres du Milieu, sans avoir à lui faire lire tous les gros livres ennuyeux de monsieur Tolkien.

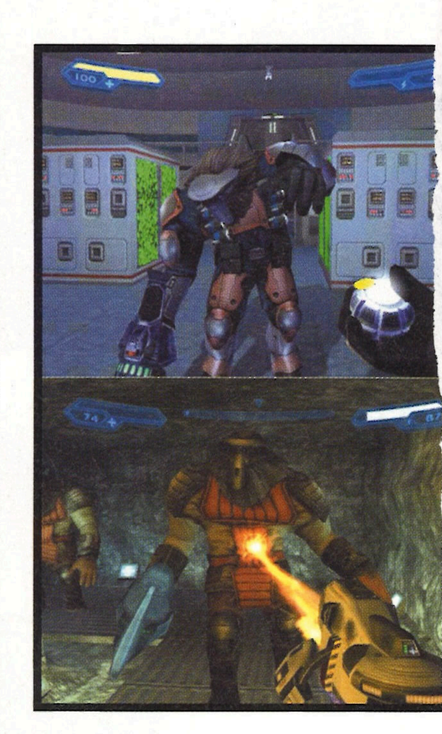
Genre : Action/Plate-forme
Développeur : Inevitable Entertainment États-Unis
Éditeur : Sierra **Sortie prévue :** Fin 2003





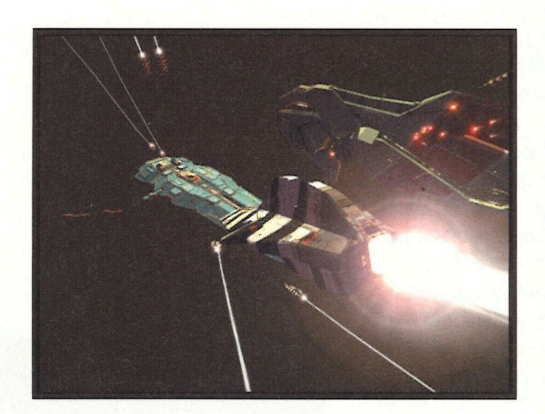
Mace Griffin Bounty Hunter

Ça fait déjà plusieurs années que ce jeu est en chantier, pour tout vous dire je me souviens en avoir parlé sur le site Web de Joystick, c'est vous dire si ça date. Mace Griffin Bounty Hunter nous mettra dans la peau d'un chasseur de primes cherchant à se venger après avoir passé 10 ans en taule pour un crime qu'il n'a pas commis. Les développeurs vont tenter d'innover en mélangeant 2 genres bien connus : le combat spatial et le shoot à la première personne. Ce qui devrait être intéressant, c'est que le passage de l'un à l'autre se fera sans transition. On pourra par exemple commencer un niveau à bord d'un chasseur spatial, descendre quelques vaisseaux alien façon Wing Commander, puis s'arrimer à une base et finir le boulot à pied façon Doom. Les missions iront du piratage de technologie ennemie à la protection de bétail extraterrestre en passant par le sabotage et l'escorte de patrons du crime. Elles pourront se jouer à bord de 6 vaisseaux, du petit intercepteur au gros croiseur, affichant un total de 21 armes. Voilà pour la description. Seule la version Xbox était présentée par Black Label, et le jeu ressemble, pour sa partie FPS, à une sorte de Red Faction en un peu plus beau. Les combats spatiaux ont l'air assez sympa, mais il ne faut pas s'attendre à un concurrent de XWing Alliance, ce sera sûrement un peu plus orienté shoot-à-tout-va.



Genre : FPS/Combat spatial **Éditeur :** Black Label Games
Développeur : Warthog Entertainment **Sortie prévue :** Mi-2003

Genre : Stratégie temps réel spatial
Éditeur : Sierra
Développeur : Relic Entertainment Canada
Sortie prévue : Fin 2003



Homeworld 2

Après le gros reportage que vous avez pu lire dans le numéro précédent, il n'est pas utile de vous en tartiner à nouveau des pages entières sur le prochain jeu de Relic. La version que Sierra a montrée à Berlin n'avait rien de vraiment neuf par rapport à celle sur laquelle nous avons mis nos doigts suintant à Seattle le mois dernier. Nous vous confirmons 2 choses : les nébuleuses qui occuperont désormais le champ de bataille seront vraiment splendides, et les énormes vaisseaux que les développeurs nous ont promis seront… euh… effectivement énormes. Pour l'instant, ceux que nous avons pu voir n'étaient pas encore texturés, mais ce seront des modèles 3D qui feront grosso modo la taille de 4 ou 5 motherships. On devrait pouvoir s'en servir d'abri ou jouer à cache-cache autour avec les intercepteurs ennemis. Un des gros défauts du premier Homeworld, le côté « vide sidéral » des maps, devrait donc disparaître, Relic a fait beaucoup d'efforts pour ça. Pour le reste – gestion des caméras, interface, équilibrage des unités – on attendra de pouvoir passer quelques heures en tête à tête avec le jeu pour se prononcer. Mais le nouveau « Lead Game Designer » de chez Relic, un certain Joshua Mosqueira, semble connaître son affaire. En tout cas, nous sommes plutôt optimistes.

War of the Ring

Genre : Stratégie temps réel   Éditeur : Electronic Arts
Développeur : Liquid Entertainment   Sortie prévue : Fin 2003

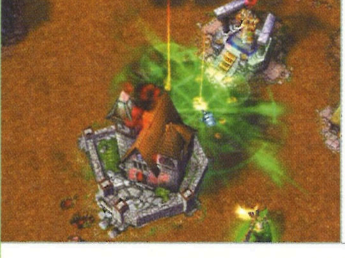
Voilà un titre dont l'annonce est passée relativement inaperçue alors que c'est un jeu qui était demandé à cor et à cri par tous les fans du Seigneur des Anneaux. War of the Ring sera en effet le premier jeu de stratégie temps réel basé sur l'univers de Tolkien. Il devrait sortir sur à peu près toutes les plates-formes, Black Label Games éditant les versions consoles et Electronic Arts s'occupant de la version PC, celle que nous avons pu voir à Berlin. Quant aux développeurs, ce ne sont pas des débutants : il s'agit des Américains de Liquid Entertainment, à qui l'on doit déjà l'excellent Battle Realms. Ce RTS japonisant sorti un an avant WarCraft III comportait déjà pas mal de bonnes idées qu'on a retrouvées dans le hit de Blizzard… Pour l'instant, on ne peut pas dire qu'ils avaient grand-chose à nous montrer, juste quelques unités se battant dans un champ. D'ailleurs, nous n'avons malheureusement pas encore de photos d'écran du jeu, elles devraient arriver plus tard. Pour avoir une idée du look de la chose, c'est simple : jouez à Battle Realms, et remplacez mentalement les unités par des créatures « tolkeniennes ». On attend avec une certaine impatience d'avoir plus d'infos sur ce titre, car il est clair que le mariage du savoir-faire de Liquid en matière de stratégie temps réel et de la richesse de l'univers du Seigneur des Anneaux peut donner un excellent résultat. ■□□





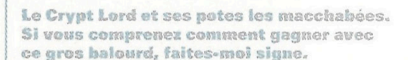
Sort Wave of Life en pleine action : les Orcs peuvent enfin récupérer des points de vie en début de partie !







Alors ? Rangé le CD de WarCraft III ? C'est le retour à la vie sociale. Adieu les nuits blanches agrippé à votre clavier ? C'est fini les yeux de lapin et le cœur qui bat des rythmes technos ? Fini ?... non mais sérieusement... vous pensez VRAIMENT que c'est fini ? O.K., c'est reparti pour un tour. Ça me fait presque peur. Moi qui avais envisagé une petite semaine de vacances, je sens bien que je vais gâcher mes congés à anti-bronzer 16 heures par jour, tétanisé face à mon PC. WarCraft III, c'est un peu comme un bol de cacahouètes maudit qui ne désemplit jamais : impossible de s'arrêter d'en bouffer. Blizzard avait l'habitude de gâter ses fans avec des add-on plus que généreux. Là, c'est n'importe quoi tellement ça grouille de nouveautés. Je ne prends aucun risque à vous l'annoncer d'ores et déjà : The Thorne of Darkness relance totalement l'intérêt du jeu. WarCraft III en redevient addictif comme au premier jour, au point que ça en est carrément pénible.



Le Crypt Lord et ses potes les macchabées. Si vous comprenez comment gagner avec ce gros balourd, faites-moi signe.

GENRE
Add-on Stratégie temps réel

ÉDITEUR
Vivendi Universal Games

DÉVELOPPEUR
Blizzard

SORTIE PRÉVUE
3ème trimestre 2003

WARCRAFT III : THE FROZEN THRONE

Je n'arrive même pas à me retenir de faire 5 ou 6 parties d'affilée toutes les 10 lignes de ce satané texte alors que je l'écris. Il ne fait que de parler de ce jeu auquel j'ai envie de rejouer encore et encore... tiens, d'ailleurs, je vais m'en refaire une petite !

(... 5 défaites plus tard)

O.K., on va bosser un peu alors (la vache les trempes...). Ce mois-ci, c'est au bêta-test du mode multijoueur que nous allons exclusivement nous consacrer. Cette période de test devrait s'étaler sur 2 ou 3 mois et permet en ce moment même à Blizzard d'affiner son gameplay au quart de poil avant la sortie du jeu. Il est donc probable que certains éléments que je vais vous présenter seront légèrement différents dans la version définitive. Reste qu'à quelques détails près, les 4 races relookées et enrichies sont déjà très équilibrées. Oubliée donc la cinquième race que des rumeurs persistantes prédisaient comme la grande surprise de The Frozen Throne. Les Burning Legions ne sont pas de retour. En revanche, chacune des 4 races a droit à un nouveau bâtiment, un nouveau héros, et 2 nouvelles unités. Ça peut sembler un peu léger dit comme ça, mais vous allez voir qu'en creusant un peu, on réalise l'incroyable boulot qui se cache derrière cette courte énumération. Ajoutez également à cela une tripotée de nouveaux sorts, objets magiques, unités et bâtiments neutres... le jeu en est révolutionné. Avant de nous lancer, un petit résumé des derniers épisodes s'impose : jusqu'à présent, les humains faisaient partie des 2 races les plus équilibrées avec les Elfes. De l'autre côté, tandis que les Orcs avaient un léger désavantage, les Morts-Vivants au contraire, étaient les grands gagnants des derniers patches. Voyons en détail ce que cet add-on va changer :



Humains

Le nouveau héros humain est un puissant lanceur de sorts, le Blood Mage (note : à part pour certains éléments dont la traduction est évidente, nous allons garder les noms anglais en attendant les appellations françaises officielles). Flame Strike donc, son premier pouvoir, incendie une zone pendant quelques secondes. C'est particulièrement efficace contre les hordes de petites unités. Mana Flare fait apparaître une sphère dans le ciel qui foudroie toute unité qui utilisera de la magie, y compris les héros. Banish envoie purement et simplement l'unité visée dans un autre plan pour quelques secondes, ce qui permet de se débarrasser en début de combat d'une unité très puissante. Enfin, le sort ultime du Blood Mage est Mark of Fire qui transforme n'importe quelle unité amie en un phœnix dévastateur.

Première nouvelle unité, le Spell Breaker lance en automatique Spell Immunity, un pouvoir



assez ultime qui pique les sorts bénéfiques que l'ennemi a lancés sur ses troupes, et les relance sur vos unités à vous ! La seconde unité est aérienne, c'est le Dragon Hawk. Il peut attaquer le sol et les airs et lance un sort bien agréable pour passer les défenses d'une base : Fog qui génère un brouillard empêchant les tourelles d'attaquer !

Le nouveau bâtiment de chaque race suit exactement le même principe : c'est une boutique que les joueurs peuvent construire dans leur base et dans laquelle ils achèteront alors des objets magiques. Certains objets sont génériques comme les potions de soin et de mana. D'autres objets sont spécifiques à chaque race. La boutique des humains s'appelle l'Arcane Vault. Ils peuvent y acheter une tourelle qui se construit toute seule et où vous le désirez, un animal mécanique qui servira à explorer discrètement la carte, ou une Orb of Fire qui rajoute des points de dommage aux attaques de son porteur.

En résumé : les humains manquaient de protection contre la magie et d'unités aériennes. C'est maintenant réparé.

Elfes de la nuit

Attaquer comme l'éclair, se replier vers ses Puits de Lune pour récupérer des points de vie et... retourner aussitôt harceler l'ennemi. C'était la spécialité des Elfes de la Nuit, et leur nouveau héros s'inscrit pleinement dans cet esprit. Le Warden Hero est assez fragile, mais cette faiblesse est intelligemment compensée par ses pouvoirs. Amis du micromanagement, voici le sort Blink qui, lui, permet de se téléporter à une courte distance. Attaquez, lancez vos sorts et *pouf* fuyez. Fan of Knives envoie une salve de couteaux qui distribue des centaines de points de dégât à la ronde. Shadow of Strike est une jolie cochonnerie, assez efficace pour buter un héros : vous l'empoisonnez, lui causant de gros dégâts. Pendant plusieurs secondes, il continue à perdre des points de vie (entre-temps évidemment, vous vous êtes téléporté loin de là). Et dans la même veine, voici Vengeful Spirit. Vous le lancez avant un gros assaut. Le sort gagne en puissance pour chaque victime dans votre camp et ne se déclenche... qu'à la mort de votre héros ! Là, une ombre monstrueuse arrive pour le venger et on ne rigole plus du tout.

Flame Strike n'arrivant pas à bout de mon joli Town Hall : un nouvel upgrade des bâtiments orcs les rend enfin beaucoup plus solides.



Hordes orcs rendues invulnérables grâce au sort Voodoo (ou « comment je suis mort »).

La plus grosse surprise vient cependant d'une nouvelle unité, le Géant des Montagnes. C'est un peu l'équivalent des Steam Tanks humains et il est vrai que les Elfes manquaient cruellement d'une unité anti-bâtiment définitive. Il vous en coûtera 2 onéreux upgrades pour pouvoir utiliser leurs pouvoirs : d'abord Taunt qui attire tous les ennemis sur lui, et ensuite la possibilité de déraciner un arbre pour l'utiliser comme une massue... une véritable entreprise de démolition à lui tout seul. La seconde nouvelle unité elfe est encore une unité anti-magie : le Faery Dragon est non seulement immunisé aux sorts, mais son pouvoir retourne les sorts offensifs à son expéditeur. Un nouvel upgrade de leur Town Hall décuple aussi les capacités des Puits de Lune qui régénèrent alors plus vite et contiennent plus de points de vie et de magie.

Enfin, en plus des objets génériques, les Elfes peuvent se procurer dans leur boutique les artéfacts suivants : une Pierre de Lune qui fait instantanément tomber la nuit, un Bâton de



Les unités translucides sont les fort étranges Spirit Walkers. Pour l'instant, je n'ai croisé aucun joueur les utilisant en combat.

Serpent Ward, sort du nouveau héros orc qui plante des totems attaquant vos ennemis. Absolument génial en début de partie.



Téléportation qui vous envoie directement sur votre Town Hall principal (sans avoir à le viser), et une Orb of Venom qui ajoute des dommages de poison à votre attaque (dégâts continus pendant 10 secondes).

En résumé : plus que jamais les Elfes restent les champions du hit & run. Mais en fin de partie, ils sont maintenant capables de massacrer votre base en un coup de cuillère à pot.

Morts-Vivants

Le Crypt Lord est le nouveau héros des Morts-Vivants. C'est une puissante unité de combat au corps à corps, un genre de char d'assaut sur pattes. Mais attention, comme c'est un énorme scarabée, il est aussi très facile à repérer et à viser en pleine bataille. Ses pouvoirs sont cependant là pour compenser ce désavantage. Impal fait valdinguer votre ennemi dans les airs, lui infligeant d'importants dégâts, l'assommant et le chassant du même coup de la mêlée. Thorny Shield entoure en permanence le héros d'une carapace épineuse et ses assaillants encaissent des dommages en l'attaquant. Carrion Beattle fait éclore un scarabée d'un cadavre. L'unité (assez faible) combattra alors à vos côtés. À mesure que le pouvoir croît, le nombre maximum de scarabées augmente ainsi que leurs caractéristiques. Enfin l'ultime pouvoir du Crypt Lord est Locust Swarm. Ça invoque un nuage de sauterelles qui assaille le héros et cause d'importants dommages à tout ce qui l'entoure.

Les 2 nouvelles unités des Morts-Vivants n'en sont en fait qu'une seule, capable de se métamorphoser : dans son état premier, la Statue d'Obsidienne est un réservoir de mana mobile. Il vampirise la mana des lanceurs de sorts ennemis pour la redistribuer aux vôtres. Quand vous le désirez, le Statue d'Obsidienne se métamorphose (définitivement) en Sphynx Noir, unité volante qui dissipe toute magie ennemie autour d'elle et renvoie les sorts offensifs à leur expéditeur. Les nécromants ont également droit à un nouvel upgrade qui fait qu'un squelette sur deux qu'ils réanimeront sera un archer.

Dans leur boutique, les Morts-Vivants peuvent s'acheter le Sacrificial Skull, objet qui génère une petite zone de Creep (la surface sur laquelle les Morts-Vivants construisent leurs bâtiments). Ils pourront donc enfin construire ce qu'ils veulent où ils le désirent. Monster Lure est un appât à monstres qui permet par exemple d'attirer les monstres errants vers la base ennemie. Enfin l'Orb of Corruption ajoute temporairement à son porteur des dommages à distance et réduit l'armure des ennemis.

En résumé : les Morts-Vivants bénéficiaient d'un avantage ces derniers temps. Cet add-on est donc légèrement moins généreux avec eux qu'avec les 3 autres peuples. Pour l'instant leur nouveau héros reste moins intéressant que les 3 déjà existants.

Orcs

L'une des grandes faiblesses des Orcs était leur incapacité à soigner leurs troupes à bas niveau. Mais voici le Shadow Hunter. Ce nouveau héros possède le sort Healing Wave, un genre de Chain Lightning qui guérit une série d'unités amies : la cible est soignée, si possible jusqu'à son maximum de points de vie, puis le sort se redirige vers une autre unité blessée, et ainsi de suite. Serpent Ward dresse un totem magique qui attaque les unités à sa portée. Le sort ne coûte pas grand-chose et se recharge très vite (en tout cas pour l'instant). Mieux, le lancer ne réveille

Pouvoir Fog des Dragon Hawk humain : leur ligne de vue brouillée, mes Ziggourat ne peuvent plus tirer.



Les Spell Breakers humains. Ils piquent les sorts que l'ennemi a lancés sur ses unités pour les rediriger sur les vôtres.





Chaque race peut maintenant construire une boutique dans sa base et y acheter des objets magiques inédits. Ici, la boutique des humains.

Unité transformée en phœnix grâce au sort Mark of Fire du nouveau héros humain.

pas les monstres ! Vous avez donc le temps d'en planter 2 ou 3 avant d'attaquer... ce qui est très pratique pour partir à la chasse aux points d'expérience. Ces 2 pouvoirs font du Shadow Hunter un excellent héros de début de partie. Troisième pouvoir, Hex est un polymorph, équivalent du sort des magiciens humains, mais qui se recharge très rapidement et coûte très peu de mana : l'ennemi se retrouve temporairement transformé en petit animal inoffensif, mais garde ses points de vie et d'armure. Enfin, sort ultime du Shadow Hunter, Voodoo rend temporairement invulnérables... toutes vos unités à l'écran !

La première nouvelle unité orc est aérienne : le Bat Rider est un lanceur de cocktails Molotov. Les bâtiments ainsi incendiés ne peuvent pas être réparés tant qu'ils brûlent. Son pouvoir coûtera sa vie à l'unité puisque c'est une autodestruction qui blaste tout ce qu'il y a autour. La seconde unité, le Spirit Walker est plus complexe. Il s'agit d'une unité éthérale, donc invulnérable aux attaques physiques. Dans une très large zone, elle est capable de désintégrer toutes les créatures invoquées (comme les squelettes ou les élémentaires d'eau). Autre pouvoir, Link, lui, permet de lier les points de vie des unités que l'on désire. De cette manière, 50 % des points de vie encaissés par une unité sont redirigés vers les autres unités liées ! Combiné avec un Healing Ward, c'est remarquablement puissant. Autre pouvoir, Resurect peut comme son nom l'indique ramener à la vie n'importe quelle unité excepté les héros. Enfin le décidément très riche Spirit Walker peut revenir sur le plan matériel et devenir ainsi une unité de corps à corps.



Dans leur boutique, les Orcs peuvent s'offrir un Town Hall portable : plus besoin d'envoyer un péon, il se construit où vous voulez. La baguette de neutralisation lance un Chain Dispel qui dissipera les sorts lancés sur jusqu'à 5 ennemis. Enfin l'Orb of Lightning, une petite merveille qui ajoute à son porteur des dégâts électriques à distance, a aussi des chances d'assommer les adversaires et de dissiper les sorts lancés sur eux.

Bâtiments, objets et unités neutres

Je ne rentrerai pas dans le détail des nouveaux mercenaires que l'on peut embaucher. Sachez tout de même que l'on pourra maintenant enrôler des harpies... qui, envoyées sur la base ennemie en début de partie, peuvent faire très mal. Surtout, dans un nouveau bâtiment appelé la taverne, il sera possible de gonfler vos rangs avec 3 (certains parlent de 5) nouveaux héros. Pour l'instant je n'en ai rencontré qu'un, le Dark Ranger. Son premier sort, Life Drain est un vampirisme à distance. Silence empêche tous les ennemis pris dans l'aire d'effet de lancer des sorts pendant une courte durée. Black Arrow blesse un ennemi et, une fois celui-ci mort, il se transforme en squelette qui rejoint vos rangs. Enfin, son sort ultime est Charm, qui prend définitivement le contrôle d'une unité adverse (hormis monstres errants et héros). Ces héros neutres sont moins puissants que les autres, par contre ils peuvent instantanément revenir à la vie en cliquant sur la taverne. Enfin, dans les Boutiques goblines, il sera (entre autres) possible d'acheter un bouquin pour redistribuer ses points de pouvoir ! Ça permet de changer complètement de tactique en cours de partie ... une petite révolution.

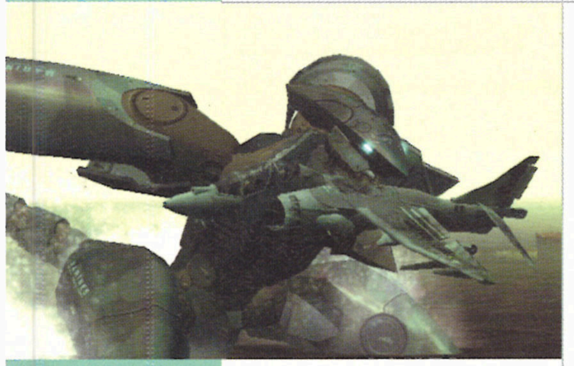
Conclusions... temporaires

Ouf ! Comme vous voyez, il y a de quoi occuper quelques nuits. Et en plus de tous ces ajouts, d'importantes améliorations ont été apportées à l'interface : les zones où il y a des monstres sont maintenant signalées sur la mini-map, et il est enfin possible d'enchaîner les constructions ainsi que les recherches d'upgrade. Le bêta-test est en route pour encore quelque temps, comptez sur nous pour vous tenir au courant... d'ailleurs, je retourne de ce pas reprendre des coups sur la gueule.

monsieur **pomme de terre**

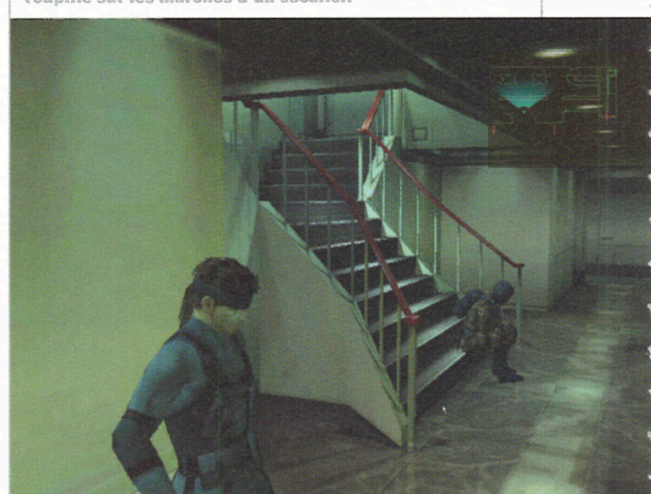


Peut-être la plus puissante des nouvelles unités : les Géants des Montagnes (vous n'avez pas fini de les voir casser vos bases).


Les designs et délires technologiques du jeu sont tous très poussés.

Pour ceux qui ne le savent pas encore, Metal Gear Solid 2 est l'un des plus gros monuments vidéoludiques du monde de la console. Il a fait 25 fois le tour de la planète, a été traduit en 3 675 langues et représente à lui seul 15 milliards d'années de travail...

Aussi, lorsque l'on voit les différences d'appréciation des jeux vidéo entre le public console et le public PC, on attend Metal Gear Solid 2 au tournant. Déjà, l'adaptation du premier jeu éponyme sur PC avait été quelque peu bâclée. Et puis, en matière de jeu d'infiltration, Metal Gear Solid 2 sort sur nos machines juste après Splinter Cell... Du coup, les premières impressions qu'on peut avoir sont partagées entre « plus dure sera la chute » et « pas de risques, pas de gloire ». L'arrivée de ce jeu sur PC n'en est pas moins un événement, et s'il a été reconnu unanimement par la critique du monde de la console, il doit bien y avoir une raison valable. On a donc fait une première approche de l'animal, rien que pour vos yeux.

La discrétion est de mise, même lorsque l'ennemi roupille sur les marches d'un escalier.


METAL GEAR SOLID 2

GENRE
Infiltration/action

ÉDITEUR
Konami

DÉVELOPPEUR
Konami

SORTIE PRÉVUE
Mai 2003



Comme dans le premier volet, les capteurs infrarouges seront localisables grâce à la fumée de cigarette.

Futur composé

Ce deuxième opus nous offre deux histoires en une. Il nous propulse, 2 ans plus tard sur les traces d'un deuxième Metal Gear, puis, en cours de partie, 4 ans plus tard pour découvrir quelque chose de plus gros ! Évidemment, il y a plein de nouvelles données dans cet épisode qui vont rendre les événements plus « sportifs ». Ainsi, on aura la joie de secourir une trentaine d'otages, libérer le président des États-Unis, arrêter le lancement d'une super bombe atomique, éviter une méga-pollution à la toxine dans les eaux de Manhattan, et accessoirement, envoyer ad patres une foule de soldats et de boss de fin de niveau. Il n'y a pas à dire, les gens de Konami nous garantissent un futur radieux.

Snake Plisken

MGS2 nous invite à incarner l'un après l'autre 2 personnages. Si le joueur commence la partie à bord d'un super tanker sous les traits de Solid Snake, le héros solitaire du premier Metal Gear Solid, la deuxième partie se fait dans une installation d'épuration des eaux offshore, sous les traits de Raiden, un jeune blond plein d'idéaux, clone parfait de la machine à tuer qu'est Snake. Aussi, lorsque ces 2 personnages se rencontrent pendant le jeu, Solid Snake se fait-il appeler Plisken. Ce nom tout droit sorti de New York 1997 illustre bien le ton du jeu.

SUBSTANCE

Metal Gear Solid 2 est un digne successeur du premier tome des aventures de Snake. L'infiltration est de mise et savoir passer incognito aux yeux et à la barbe d'une pléthore d'ennemis devient la discipline la plus utilisée dans le jeu. Évidemment, les personnages savent faire quantité de trucs.

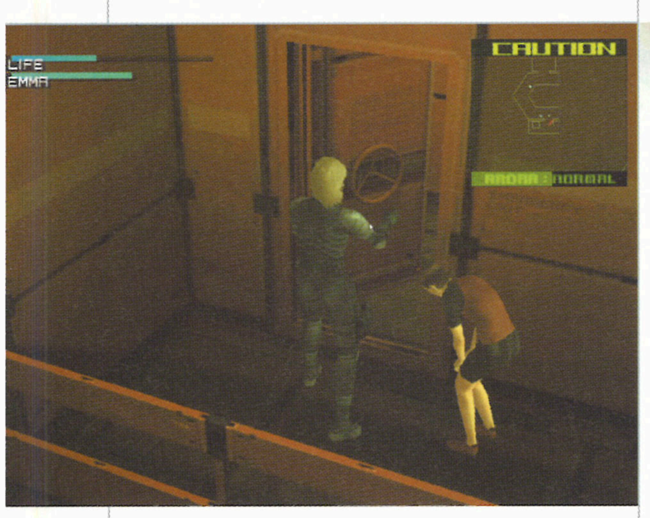
Ainsi, on peut toujours ramper, avancer doucement, tirer sur des gardes idiots, les étrangler, attirer connement leur attention, laisser des traces ou encore se cacher dans de ridicules boîtes vides en carton. Le radar mis à la disposition du joueur pour repérer ses ennemis est toujours présent et demeure indispensable. Les possibilités de gameplay ont été largement élargies ! Cette fois-ci, il est possible de planquer les cadavres après les avoir fouillés, on peut se suspendre aux corniches ou encore profiter de tout plein d'attirails rigolos tout neufs, comme le Katana.



Au menu des nouveautés : le déplacement latéral suspendu.

Un, pas bien ; deux, c'est mieux !

Le premier volet des aventures du Metal Gear s'était bouffé une sale note. Il faut reconnaître que l'adaptation de Metal Gear Solid à laquelle nous avions eu droit frôlait le foutage de gueule. Le jeu ne tournait que sous une résolution de 640x480, ce qui, à l'époque, nous donnait l'impression d'être les dindons d'une farce avec nos PC à une brique, une carte graphique coûtant le prix de 2 PlayStations à bord. L'ajout des missions VR dans le jeu n'apportait qu'une grosse ration de ridicule : on avait les frissons de la honte lorsqu'on tirait sur des cristaux losangeux paumés au milieu de couloirs noirs dépouillés, le tout designé dans un cubisme austère. Mauvaise nouvelle : il semble que l'épisode douloureux des missions VR soit encore bien présent dans cette version, et qu'il soit presque indispensable d'y jouer si on veut profiter davantage du jeu en débloquant des niveaux au fur et à mesure qu'on accumule les succès dans ce mod minimaliste. Bon, ce n'est pas si minimaliste que ça, puisqu'il y a un intérêt tactique, mais ils auraient pu faire un effort en matière de design. En revanche, côté technique, ce deuxième jeu est bien plus à la hauteur de nos attentes. Cette fois-ci, la résolution graphique peut grimper haut. D'autre part, le jeu est bien plus complet que précédemment. Les personnages bougent bien, et l'I.A. est assez convenable pour garantir suées et rebondissements. Certes, Splinter Cell est passé avant, mais Metal Gear Solid 2 n'en est pas moins complet dans ses possibilités.



Non content de s'occuper de sa propre peau, il faut aussi s'occuper de celles des (nombreux) otages.



On pourra se re-cacher dans cette stupide boîte en carton.

Certains dialogues sont de véritables moments de solitude.



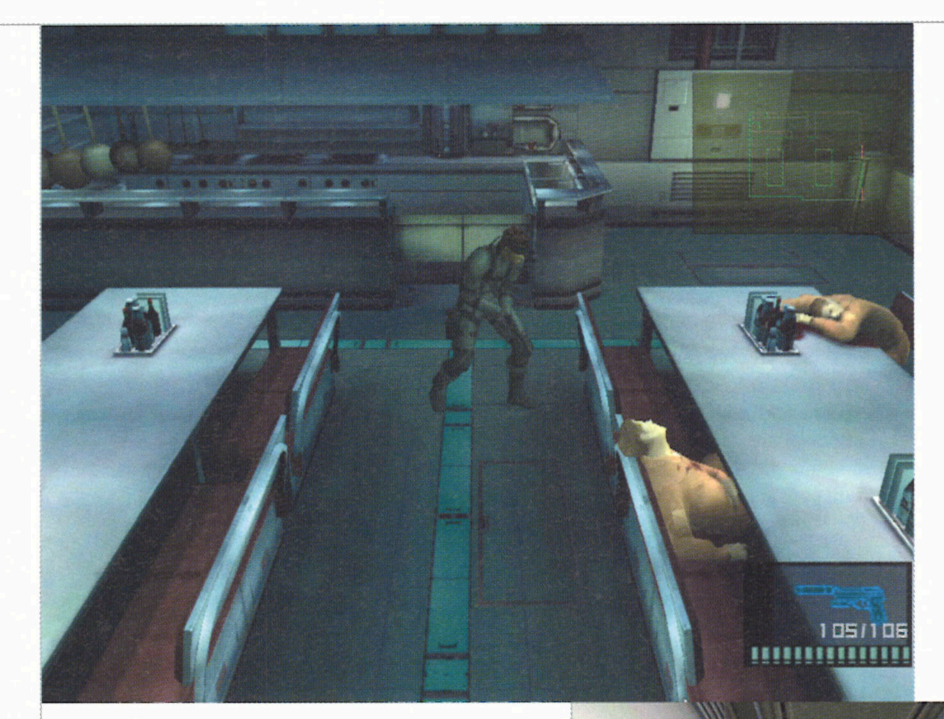
Cet épisode présente de bien meilleures dispositions pour satisfaire un public PC exigeant.

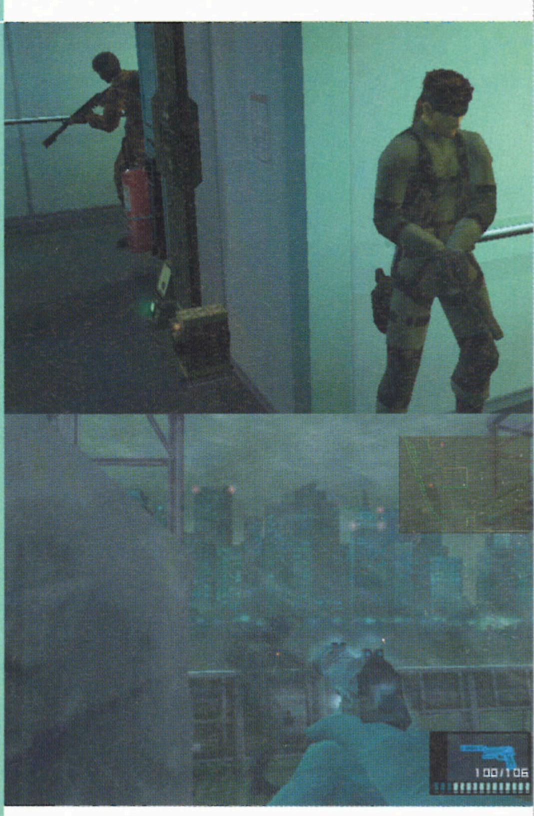
Souci de la méticulosité du détail

Autre point sur lequel il est important de s'attarder : le design. Avec Metal Gear Solid 2, on a affaire à l'un de ces jeux dont les backgrounds scénaristique et graphique sont les plus travaillés à l'heure actuelle. En matière de matériel marin, pétrolier, aéronautique ou encore guerrier, tout existe. Il est clair que les gens de Konami ont passé de longues heures dans des catalogues et dans des manuels techniques afin de donner à l'ensemble une très grande crédibilité. En ce qui concerne le côté science-fiction/anticipation du jeu, Konami s'est encore plus lâché dans des délires technologiques. On ne dévoilera pas l'intrigue générale, mais cette fois-ci, le joueur est vraiment confronté à du boss bien velu, furieusement armuré et armé, et à une arme de destruction massive à plus d'un titre.
Il va sans dire que ces délires ont beau être dantesques, ils sont tous issus de théories et d'expériences bien réelles, ce qui contribue à donner d'autant plus de densité à l'ensemble.

Le bien-être de l'homme

En tout cas, j'espère sincèrement que ça tiendra la route, parce qu'évidemment, tout n'est pas si rose. Un grand nombre de nos lecteurs ont soit entendu parler de la réputation de Metal Gear Solid 2, soit pu se faire une idée en y jouant sur la console de Sony. En gros, il faudrait s'attendre à un vaste film, entrecoupé par quelques phases de jeu. De plus, le scénario serait plombé par des passages philosophiques, traitant du bien-être de l'homme.
Au stade où on en est, je ne préfère pas me prononcer. Il est vrai qu'il y a beaucoup de cinématiques, mais pour le moment, cela n'a pas trop nui à la jouabilité de l'ensemble. Pour les côtés niais et cul-cul la praline, rien de grave non plus : on fera l'addition plus tard. Et pour le côté philo, c'est pareil ; il est bien présent, mais je ne me suis pas encore endormi sur le clavier… On verra donc tout ça au test.





Les effets visuels de l'eau et de la pluie sont particulièrement réussis.

Bien que n'étant pas un shoot, la vue à la première personne est très souvent utilisée.

PC peut-être, console sûrement !

Il n'en demeure pas moins qu'après un petit tour d'horizon dans le jeu, on s'aperçoit qu'il respire à mort « l'esprit console ». Déjà, le jeu demande l'usage du paddle, si possible analogique, avec le vibreur dedans. Metal Gear Solid 2 : Substance fait partie de ces produits imbibés par la culture « fun » de la console. Si le joueur veut profiter d'un maximum de bonus, il est invité à y jouer plein de fois. Du coup, il peut découvrir des missions cachées, jouer avec des personnages inédits, ou encore, avoir les privilèges de compléter à des missions très débiles (la défense d'une assiette de nouilles au curry convoitée par des ennemis affamés est un exemple de ces grands moments de décalage). Reste à savoir si cette culture console saura s'imposer auprès d'un public PC, habitué à obtenir d'un jeu tous ses secrets lors de la première partie, et surtout, moins enclin à jouer 3 fois de suite au même jeu d'aventure.

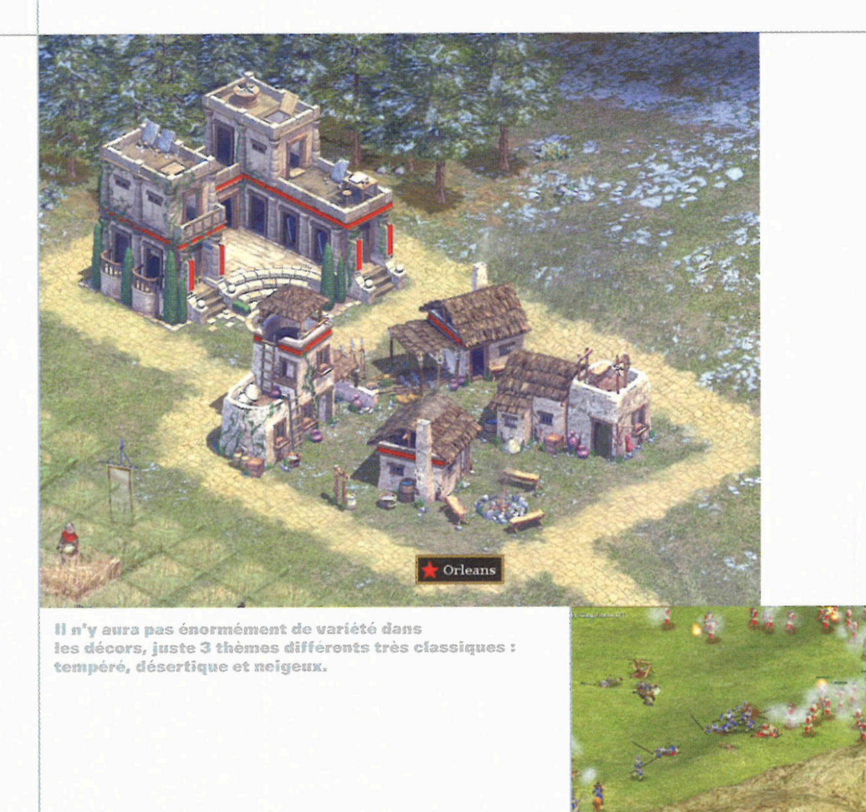
Pete Boule

On retrouvera, dans ce deuxième volet, ces irremplaçables caméras de surveillance.



RISE OF NATIONS

Big Huge Games, pour ceux qui ne sont pas trop in touch avec les latest news de la video game industry, est un studio formé par une petite star du milieu, Brian Reynolds. Brian, qui arbore le bouc et les lunettes réglementaires du bon programmeur, a été pendant des années l'éminence grise de Sid Meier. Si vous pensiez que le fabuleux Colonization, la série des Civilization ou encore Alpha Centauri était uniquement l'œuvre du père Meier, eh bien vous vous trompez. C'est notre bon Brian qui a affiné les concepts du jeu, qui a équilibré le gameplay, et qui a mis les mains dans le cambouis pour coder le tout, tandis que son collègue millionnaire se roulait dans la coke. Un peu lassé du carcan Civilization, Brian Reynolds a donc quitté Firaxis il y a 2 ans pour monter sa PME et faire le jeu dont il rêvait. Oh la belle histoire. Son trip, c'est de réussir à mélanger la profondeur des Civilization avec l'intensité et le fun de STR plus traditionnels et plus accessibles comme Age of Empires dont il est un grand fan. Le résultat s'appelle Rise of Nations et nous allons voir avec cette bêta-version ce que ça devrait donner.



Il n'y aura pas énormément de variété dans les décors, juste 3 thèmes différents très classiques : tempéré, désertique et neigeux.

GENRE
Stratégie temps réel

ÉDITEUR
Microsoft

DÉVELOPPEUR
Big Huge Games États-Unis

SORTIE PRÉVUE
Mai 2003





Tous les historiens auront bien sûr reconnu une ville maya de l'âge moderne.

Ça commence classique

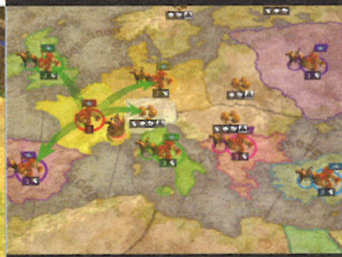
Première approche : le jeu ressemble furieusement à Age of Empire. Je ne dirais même pas du Age of Mythology car l'affichage reste en 2D (avec néanmoins des unités en 3D). La palette de couleurs est assez proche, l'interface aussi, bref on n'est pas dépaysé. Comme tout bon RTS classique, le jeu reposera en bonne partie sur la collecte de ressources. Dès le début, les automatismes devraient donc revenir assez vite : on construira quelques paysans dans le bâtiment principal (ici, c'est une ville stylisée) et on les enverra semer des grains pour créer un champ, monter une cabane de bûcheron près d'une forêt ou creuser une mine sur une montagne. Les bâtiments ne seront bien sûr pas tous disponibles dans les premières minutes de jeu, mais on pourra déjà s'offrir une caserne et commencer à construire quelques unités de base comme les archers ou les piquiers, qui se produisent par grappe de trois. Puis le jeu affichera en grosses lettres rouges, en plein milieu de l'écran, un message fort mystérieux : « Build Another City ! ».
Là commencera la dimension Civilization du jeu. Pour vaincre, le principe ne sera pas de se construire une grosse base fortifiée mais plutôt de s'étendre sur la carte en construisant d'autres villes. En produisant des caravanes dans un bâtiment spécial, on créera des routes commerciales entre chaque ville qui généreront



Pour étendre son territoire sans construire de nouvelles villes, on pourra bâtir des forts. Ces bâtiments produiront aussi les généraux et les espions.







Une campagne à la Shogun

Rise of Nations proposera une campagne solo assez originale dans laquelle on prendra la destinée d'une Nation sur plusieurs siècles. Le jeu se déroulera en 2 phases, un peu à la manière de Shogun. Tout d'abord, sur une carte stratégique du monde, on décidera de la région à attaquer en tenant compte des ressources qu'elle contient et des forces ennemies qui la défendent. Ensuite, on passera en mode de jeu normal, et on devra réaliser certains objectifs pour conquérir le territoire. Cela pourra être de résister à des assauts des barbares pendant un certain temps, ou de faire tomber la capitale du roi local.

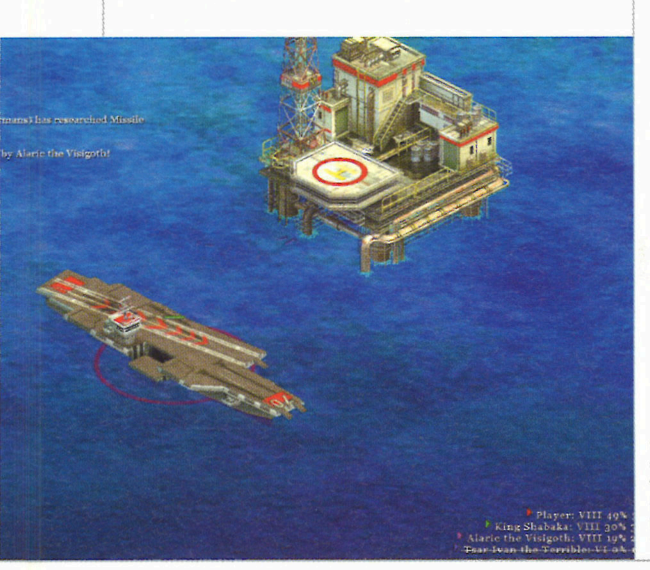
un certain montant d'or (« Wealth » en version originale), une ressource au moins aussi importante que la nourriture, le bois ou le métal. Évidemment, plus on aura de villes, plus on pourra créer de caravanes, et plus cela rapportera d'or.

Upgrade à volonté

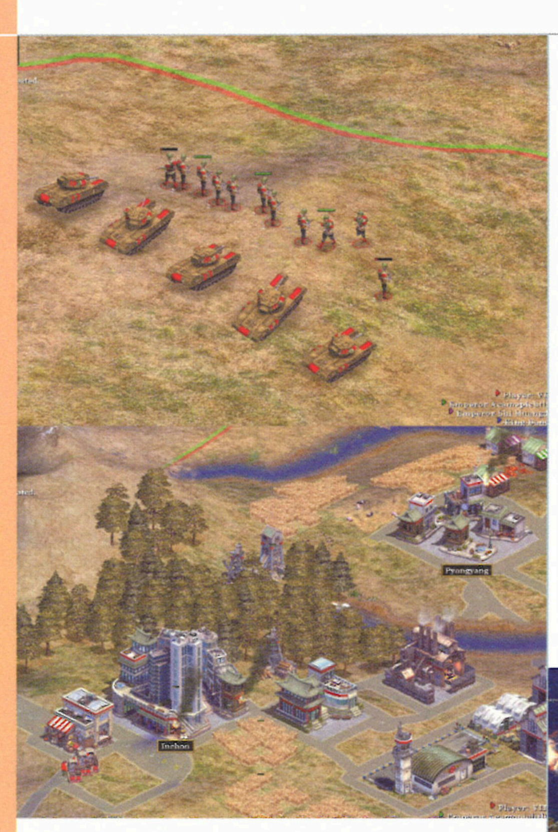
La création de nouvelles villes aura aussi un impact sur la taille du territoire. Les frontières seront matérialisées par des traits de couleur et avanceront ou reculeront selon l'influence des nations, le nombre de temples et les forteresses qu'elles bâtissent. Ça ne vous rappelle rien ? Yep, c'est exactement le même mécanisme que dans Civilization 3. Les temples pourront en plus servir à activer un système de taxation rudimentaire qui alimentera les caisses d'or selon la taille du territoire contrôlé. Pour ramasser encore plus d'or, on pourra aussi installer des marchands sur des endroits spéciaux de la carte contenant des denrées rares type diamants ou épice. Là encore, c'est archi-pompé sur Civilization 3. Que manque-t-il donc pour parfaire le tableau ? Si vous êtes un habitué des jeux à la Sid Meier, vous connaissez la réponse : le Savoir (ou la Culture, c'est la même chose). Dans Rise of Nations, le Savoir sera une ressource au même titre que l'or ou le bois. On le « récoltera » en construisant des universités et en les remplissant de professeurs. Le Savoir ne sera pas utilisé pour produire une vulgaire unité d'infanterie, on le dépensera dans la Librairie, un des bâtiments les plus importants du jeu. Vous aimez parcourir les arbres technologiques dans les jeux de stratégie ? Alors vous allez être heureux, là, c'est carrément un baobab centenaire qu'il va falloir grimper avant d'avoir accès aux unités les plus évoluées et aux upgrades les plus puissantes. La recherche dans la librairie se divise en 4 parties : militaire, civique, commerciale et scientifique. Lorsqu'on a atteint un même degré d'évolution pour chaque domaine, on peut passer à un nouvel âge de civilisation. Il y a en aura 7 en tout : classique, médiéval, âge de la poudre, renaissance, industriel, moderne et l'âge de l'information, stade ultime du jeu. Sept fois cinq, bravo, cela vous fera pas moins de



Là, c'est juste un combat de taille moyenne. Les batailles les plus impressionnantes pourront afficher quelque chose comme 150 unités dans chaque camp.



Les porte-avions fonctionneront de la même façon que dans Call to Power 2, ce seront des bases aériennes flottantes qui permettront le ravitaillement des avions.



L'orientation des unités sera importante, car il y a aura un bonus pour les attaques venant des flancs ou de l'arrière.

35 upgrades à lancer. Heureusement, tout se fera beaucoup plus vite que dans un Civilization puisqu'une recherche ne prendra jamais plus de quelques secondes (mais bouffera bien sûr un montant effarant de ressources).

Du lanceur de javelot au B-52

Au fur et à mesure que l'on progressera dans les âges, le jeu se mettra à ressembler de plus en plus à un Empire Earth. Comme d'habitude avec ce genre de gameplay, on se délectera à massacrer des hussards ennemis avec des chars d'assaut de dernière génération, ou bien à bombarder une ville de l'âge médiéval avec des avions de la Première Guerre mondiale. Contrairement à Civilization 3 qui était bien chiant sur ce coup-là, les unités déjà produites se transformeront d'elles-mêmes lorsqu'on aura terminé leur upgrade. Ainsi, on ne devra pas se traîner les « vieilles » troupes pendant toute la durée de la partie : un cavalier lourd napoléonien deviendra automatiquement un véhicule blindé, un lanceur de javelot évoluera en arquebusier, en « Musketeer » puis en soldat d'infanterie





moderne. L'âge influera aussi sur la gestion des ressources puisque celles-ci pourront se récolter de plus en plus facilement et leur importance changera avec la technologie. Le bois et la nourriture, primordiaux en début de partie, céderont leur place au métal pour produire les unités des âges intermédiaires. À l'âge moderne, une nouvelle ressource fera son apparition, le pétrole, qu'on récoltera sur terre ou en mer en construisant des forages. Au stade d'évolution ultime, on pourra bâtir des armées de plusieurs dizaines de tanks accompagnés de centaines de fantassins et d'artillerie. Des unités aériennes et maritimes seront aussi accessibles en construisant port et aéroport. Cela ira de la caravelle au porte-avion nucléaire en passant par le U-boat, et du coucou de 14-18 au F-22 ultramoderne. On pourra même construire des silos pour y fabriquer des missiles intercontinentaux à tête nucléaire et raser une ville sans envoyer un seul bonhomme au combat, en surveillant du coin de l'œil une horloge « Armageddon » qui signalera la fin de la partie si trop d'armes atomiques sont employées par les belligérants.

Un peu de 2D, un peu de 3D

Comme nous l'avons signalé plus haut, le jeu mélangera 2D et 3D pour un résultat qui, sans même essayer de concurrencer la beauté graphique d'un C&C Generals, s'annonce correct pour un jeu de ce genre. On notera une belle variété des bâtiments, chacune des 18 nations jouables possédant son propre style architectural qui va évoluer au fur et à mesure des avancées technologiques. Pour les unités, les développeurs sont passés en 3D et en ont modélisé des dizaines. Lors des combats, l'ensemble devrait être assez joli à regarder, avec des centaines de petits fantassins plutôt bien animés qui se tirent dessus au milieu des explosions et des traînées de missiles. On aura même droit aux cadavres qui resteront affichés sur le champ de bataille un certain temps, ce qui ravira nos lecteurs nécrophages. Malgré tout, il est évident que la réalisation, aussi soignée soit-elle, ne sera pas le gros point fort de ce titre. Attendez-vous à un jeu qui se situerait, au niveau technique, entre Age of Empire 2 et Age of Mythology. Avantage : ça devrait tourner sans problèmes sur une bécane modeste, et même les gros combats opposant des armées de 150 ou

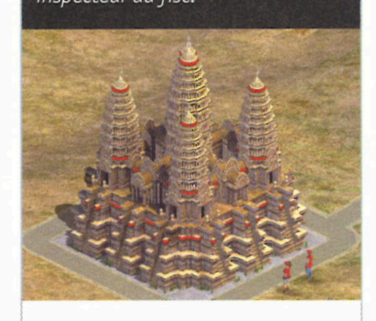
Le missile de croisière, un moyen à la fois simple et lâche d'attaquer un adversaire technologiquement inférieur.

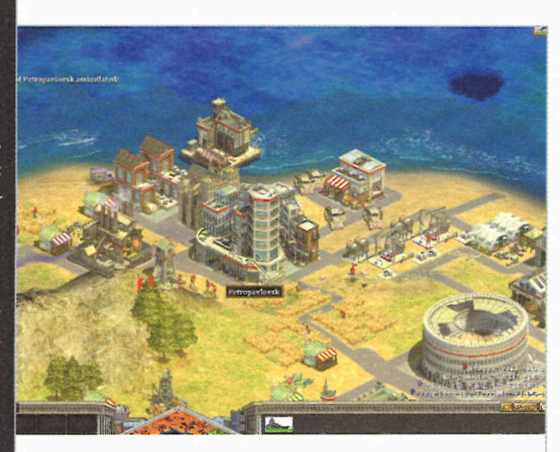
Tiens, il n'y a pas les Américains

Au total, Rise of Nations permettra de jouer pas moins de 18 nations différentes : aztèque, chinoise, mongole, turque, britannique, romaine, espagnole... Je ne vais pas toutes vous les faire, il y a en une tripotée. Comme d'habitude, chaque nation disposera d'un avantage particulier et d'unités militaires spéciales. Les Russes, par exemple, auront le pouvoir de la « Terre Natale », qui infligera des dégâts réguliers à toutes les troupes ennemies stationnées sur leur territoire. Ils produiront aussi les espions 50 % plus vite et extrairont le pétrole plus rapidement que tout le monde. Et les Français, me demanderez-vous ? Apparemment, les développeurs ont été impressionnés par notre longue tradition bûcheronne et nous filent un avantage sur la récolte de bois. On héritera aussi de quelques unités napoléoniennes et d'un chariot qui soigne les soldats blessés. Pas terrible. Il vaudra mieux jouer avec les Grecs qui pourront grimper l'arbre technologique plus rapidement que les autres nations, ou les Allemands qui bénéficieront d'un net avantage sur la création des unités militaires les plus puissantes.

Le Kremlin à 50 m du château de Versailles

Comme on pouvait s'y attendre dans un jeu très fortement inspiré de Civilization, on pourra bien sûr construire des « Merveilles du Monde » au prix d'énormes quantités de ressources. Ces bâtiments, en plus de décorer agréablement une petite bourgade, donnent accès à toute une série de bonus. Exemple : le Colisée permettra de construire les bâtiments militaires pour beaucoup moins cher. Le Kremlin donnera accès à un espion gratuit et augmentera toutes les limites de productions de ressources. La Statue de la Liberté upgradera automatiquement toutes les unités d'infanterie et permettra de produire des unités aériennes à prix discount. Quant au château de Versailles, en plus de réduire tous les coûts de recherche, il transformera les paysans en gros mecs barbus se baladant en jogging suivi en permanence de 2 cockers et d'un inspecteur du fisc.





200 unités devraient s'afficher sans trop de ralentissements. Enfin, pour clore ce paragraphe technique, notez que l'I.A. semble pour l'instant plutôt bonne. On s'abstiendra de faire des commentaires définitifs dessus, car c'est généralement la chose que les développeurs modifient en catastrophe juste avant la sortie du jeu. Cela dit, on note déjà de bons points, comme ces paysans qui vont automatiquement trouver une occupation sur un champ ou une mine, et les adversaires I.A. qui attaquent souvent avec des forces conséquentes, et pas juste 3 pauvres soldats morts d'avance.

Le tombeur de Civilization ?

La bêta que nous avons eue entre les mains était vraiment bien au point, le jeu est déjà très propre et il n'y a pas l'ombre d'un bug à l'horizon. On peut donc s'avancer sur ce que devrait être le résultat final. En tant que gros fan intégriste de Civilization, je me demandais ce que donnerait ce concept appliqué à un RTS classique.
À première vue, la recette semble très bien fonctionner. En fait, Rise of Nations devrait nous offrir une sorte de raccourci, en temps réel, d'une longue partie de Civilization : expansion d'une nation, création de routes commerciales, développement de la technologie en engrangeant le savoir, puis combat pour la conquête de nouveaux territoires. Et tout cela sans avoir à passer 40 heures devant l'écran pour atteindre les âges les plus avancés (qui sont les plus intéressants) ou à subir les lourdeurs du tour par tour et le graphisme minimaliste des jeux à la Sid Meier. Certes, nous avons déjà pu noter quelques petits défauts : les batailles sont parfois un peu confuses, les bâtiments pas toujours faciles à reconnaître vu leur variété, et le nombre d'upgrades possibles est peut-être un peu exagéré (certaines structures doivent s'améliorer cinq ou six fois avant d'atteindre leur capacité maximale). Mais ils ne devraient pas peser lourd face aux nombreuses qualités du jeu, car les développeurs semblent avoir réussi leur pari, celui d'intégrer à un jeu de stratégie temps réel classique et accessible toute la profondeur et la richesse du gameplay façon Civilization. On va patienter jusqu'au test prévu le mois prochain pour en être sûr, mais d'après ce que nous avons vu de Rise of Nations, il faut s'attendre à un très bon jeu.

ackboo

En fin de partie, les unités aériennes tiendront un grand rôle, notamment les B-52 et leur capacité de bombardement si rigolote.



RESTAURANT EMPIRE

GENRE
Gestion/simulation

ÉDITEUR
Nobilis

DÉVELOPPEUR
Enlight Interactive

SORTIE PRÉVUE
Mai 2003

Vous vous souvenez peut-être d'Hotel Giant ? Le jeu nous mettait dans la peau du propriétaire d'un modeste hôtel. Face à nous, la concurrence était plutôt féroce : un gigantesque trust hôtelier faisait tout pour nous piquer nos marchés. À force de bichonner les clients, d'être attentif à leurs moindres remarques et désirs, notre patrimoine grandissait, grandissait. On passait, petit à petit, d'une modeste pension de famille à la direction de buildings délirants à Las Vegas... et les emmerdes n'en finissaient pas de s'accumuler. Il faut croire que leur jeu a plu, puisque Enlight Interactive récidive avec ce nouveau jeu de gestion/simulation. Restaurant Empire est très similaire à leur premier titre et s'attaque cette fois au thème de la restauration.

Hum... délicieux chat aux huitres

Tout commencera par une visite à votre vieil oncle : depuis 3 ans, il a fermé son restaurant. Entêté, il ne s'est cependant jamais décidé à le vendre car OmniFood, trust incontournable de la restauration, l'aurait racheté à coup sûr. Le voici donc très heureux de vous en offrir les clefs... à vous de prendre la relève. On se retrouve donc à choisir avec amour les tables, les chaises, leur couleur, les ornements parmi des centaines proposés. On sélectionne son personnel, on compose sa carte et zou, c'est le grand jour de l'ouverture. Les clients affluent... et les critiques pleuvent. « Pas assez de lumière », « la réceptionniste n'est pas polie », « pas assez de variété dans la carte »... et c'est parti. Il faut tout chambouler. Dès qu'on bouge la moindre table, il faut repenser la circulation de tout ce petit monde. Il faut aussi s'adapter à la concurrence et satisfaire le moindre petit caprice de sa clientèle. Comme dans Hotel Giant, la campagne sera une succession de missions dans lesquelles des buts de plus en plus difficiles vous seront fixés : atteindre tel chiffre d'affaires en un an, gagner une étoile, faire remonter la renommée d'une pizzeria en ruine, etc. Et en face de vous, le tout-puissant OmniFood n'aura de cesse que de vous mettre des bâtons dans la soupe.

monsieur **pomme de terre**



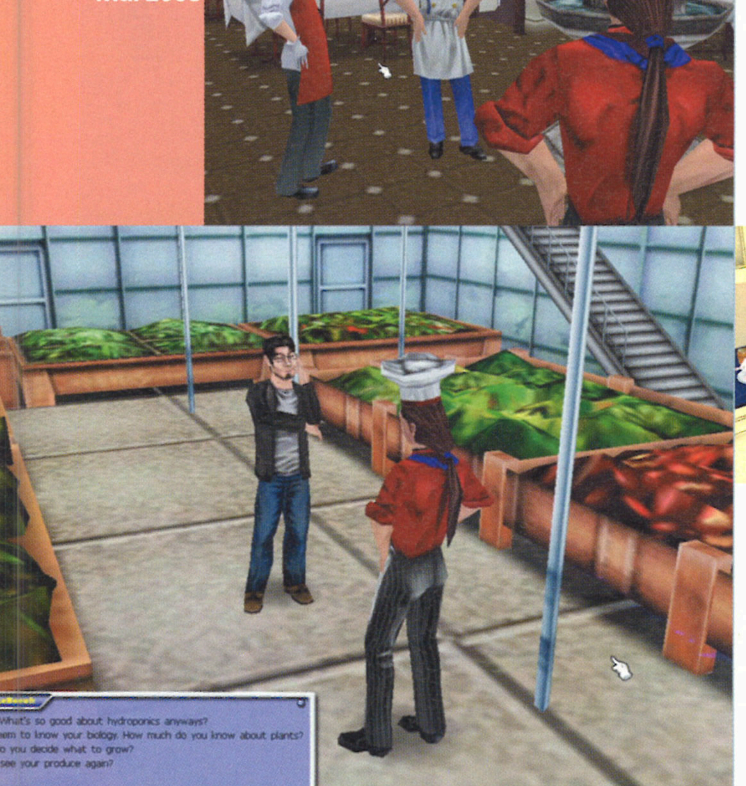
Concours de cuisine, les plus grands chefs s'affrontent... l'occasion de se faire un max de pub.

Recette du rat frit.





Ils ont une vision bizarre de la grande restauration, les Américains. Par exemple, quand on est obligé de refuser des clients, le programme est catastrophé... alors qu'en France les gens ne vont que dans les restaurants pleins.



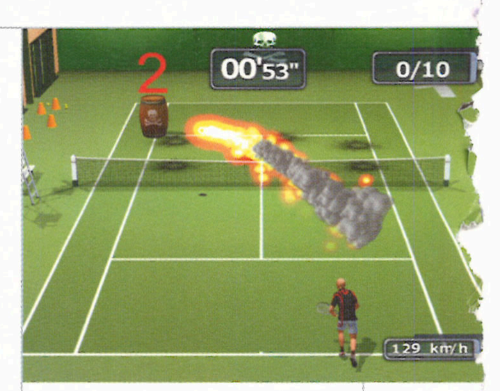


Pour obtenir des produits de toujours meilleure qualité, il faudra trouver de nouveaux fournisseurs.

Les beaux jours reviennent ! Oui, c'est le printemps, même si les gens grelottent encore en doudoune, il est des signes qui ne trompent pas... comme l'arrivée d'un nouveau jeu Roland Garros. Bientôt les épreuves du bac arriveront, les bacheliers, enchaînés à leur table d'examen se maudiront de n'avoir rien foutu de l'année. Pendant ce temps, le reste de la France sera scotché à son poste de télé... poc... pocpoc... POC !... ooooh...15/30 ! Clap ! Clap ! Clap !

Balles neuves

Alors ? Quoi de neuf dans Roland Garros 2003 ? L'équipe du développeur Carapace a fait, comme il est de tradition dans ce genre de série fleuve, tel que les FIFA et autres NHL : on lit les réclamations des joueurs et on se met au boulot pour réaliser leurs caprices. Roland Garros 2003 sera donc plus beau, mieux animé, les collisions devraient être mieux gérées. La thune du développeur ne sera pas claquée en achetant toutes les licences des joueurs célèbres (il y en a tout de même quelques-uns,



Plusieurs tournois bonus peuvent être débloqués, comme celui de Las Vegas, nocturne, tout en strass et en néon et, plus farfelu, un autre se déroulant dans un vaisseau spatial.



GENRE
Simulation de Tennis

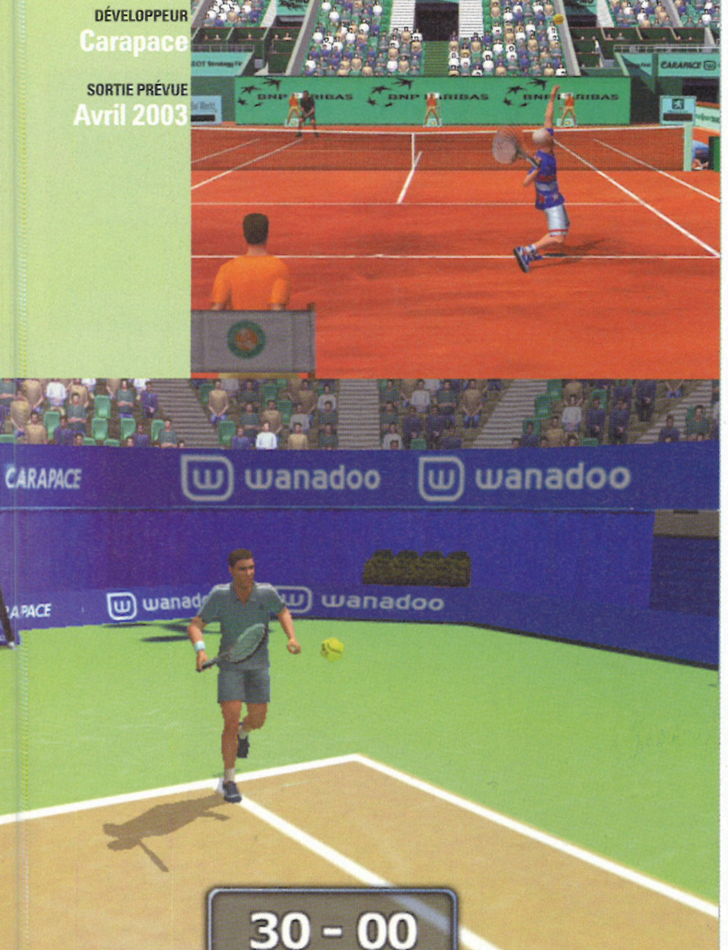
ÉDITEUR
Wanadoo

DÉVELOPPEUR
Carapace

SORTIE PRÉVUE
Avril 2003

ROLAND GARROS 2003





comme le Russe Marat Safin) ; non, Carapace a préféré inventer la majorité des adversaires qui nous seront opposés. Un joli travail a d'ailleurs été fait à ce niveau ; les adversaires ont tous beaucoup de personnalité, des bonnes bouilles de battants, des tenues bien flashy tout en restant parfaitement crédibles. À la mode japonaise, il sera également possible de déverrouiller de nouveaux terrains, de nouveaux adversaires et de nouvelles tenues en gagnant des compétitions. Deux modes d'entraînement assez sympas seront proposés. Le premier est un tir sur cible avec de gros ventilateurs qui dévient la balle. Dans le second, on s'entraînera au service en dégommant des barils d'explosifs. Enfin, un mode Carrière sera proposé qui nous permettra de développer son propre joueur, de choisir ses propres caractéristiques et de les faire évoluer pour le porter jusqu'au sommet de la gloire que peut espérer un tennisman, c'est-à-dire tourner une publicité pour Auchan ou même faire une apparition dans une sitcom.

monsieur **pomme de terre**

Autre doléance des fans du jeu : ils voulaient un public moins statique. Amen ! Ils ont été exhaussés. Bon, les spectateurs sont encore... hum... tout plats en 2D, mais ils bougent, applaudissent et tout.



Pour tout savoir à tout moment sur tous les jeux !

micromania.fr

LE SITE QUI DONNE LA PAROLE AUX JOUEURS

Vous avez aimé (ou détesté) un jeu ?

Donnez votre avis, votez, laissez vos commentaires !

Vous voulez acheter un jeu ?

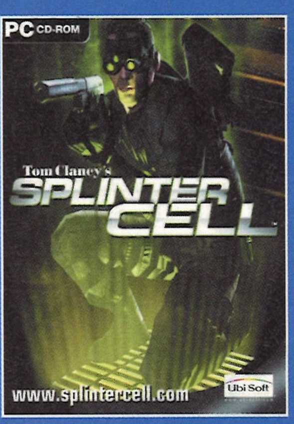
Venez consulter les avis des testeurs et des autres joueurs !

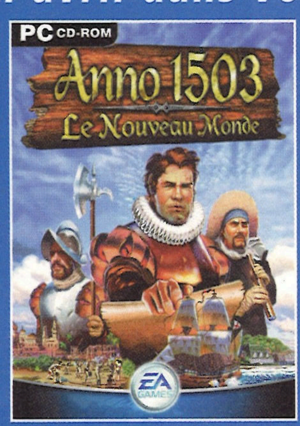
Réservez vos jeux dans votre Micromania ou sur micromania.fr

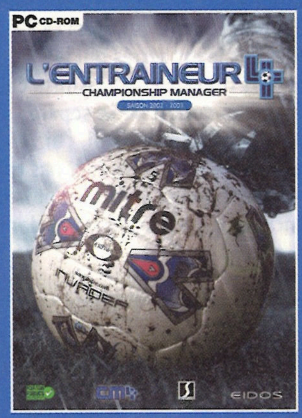


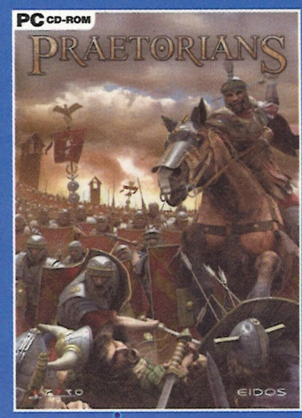
Les nouveautés d'abord !

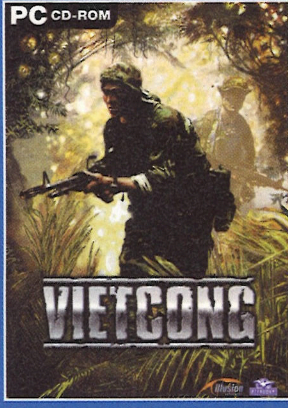
En avril dans votre Micromania...











27 nouveaux Micromania !

76 **MICROMANIA TOURVILLE LA RIVIÈRE** OUVERT
C. Ccial Tourville-La Rivière - 76410 Cléon - Tél. 02 35 81 16 16

91 **MICROMANIA LA VILLE-DU-BOIS** OUVERT
C. Ccial Continent - 91620 La Ville-du-Bois - Tél. 01 69 01 79 53

64 **MICROMANIA PAU** OUVERT
C. Ccial Auchan Pau - 64000 Pau - Tél. 05 59 84 08 98

77 **MICROMANIA CARRÉ SENART** OUVERT
C.Ccial Melun Carré Senart - 77127 Lieusaint - Tél. 01 64 13 96 81

06 **MICROMANIA NICE-LINGOSTIÈRE** OUVERT
C. Ccial Carrefour - 06200 Nice - Tél. 04 92 29 10 37

13 **MICROMANIA AVANT CAP** OUVERT
C. Ccial Avant Cap - 13480 Cabris - Tél. 04 42 34 37 12

62 **MICROMANIA SAINT-OMER** OUVERT
C. Ccial Auchan - 62219 Longuenesse - Tél. 03 21 39 29 92

95 **MICROMANIA MONTIGNY-LES-CORMEILLES** OUVERT
C. Ccial du Pavé - 95370 Montigny-les-Cormeilles - Tél. 01 39 97 16 98

31 **MICROMANIA TOULOUSE FENOUILLET** OUVERT
C. Ccial Géant - 31150 Fenouillet - Tél. 05 62 75 89 14

29 **MICROMANIA BREST** OUVERT
C.Ccial Coat Ar Gueven - 29200 Brest - Tél. 02 98 44 01 31

78 **MICROMANIA SAINT-QUENTIN** OUVERT
C. Ccial St-Quentin - 78180 Montigny-le-Bretonneux - Tél. 01 61 37 27 62

75 **MICROMANIA GARE DU NORD** OUVERT
Gare du Nord - Espace Niveau 2 Banlieue - 75010 Paris - Tél. 01 53 24 13 89

13 **MICROMANIA AIX-LES-MILLES** OUVERT
C. Ccial Carrefour les Milles - 13290 Aix-les-Milles - Tél. 04 42 20 93 48

13 **MICROMANIA MARSEILLE BONNEVEINE** OUVERT
C. Ccial Bonneveine - 13008 Marseille - Tél. 04 96 14 05 91

42 **MICROMANIA VILLARS SAINT-ETIENNE** OUVERT
C. Ccial Auchan - 42390 Villars - Tél. 04 77 91 06 29

07 **MICROMANIA VALENCE** OUVERT
C. Ccial Auchan - 07500 Guilerand-Granges - Tél. 04 75 74 14 17

91 **MICROMANIA VAL D'OLY** OUVERT
C. Ccial Auchan - 91270 Vigneux/Seine - Tél. 01 69 52 46 29

85 **MICROMANIA LA ROCHE-SUR-YON** OUVERT
C. Ccial Les Flaneries - 85000 La Roche/Yon - Tél. 02 51 47 99 76

92 **MICROMANIA DÉFENSE 3 RER** OUVERT
Hall RER La Grande Arche - 92800 Puteaux - Tél. 01 41 02 92 39

77 **MICROMANIA BAY 2 TORCY** OUVERT
C. Ccial Bay 2 - 77616 Marne-La-Vallée - Tél. 01 60 05 63 09

30 **MICROMANIA NÎMES SUD** OUVERT
C. Ccial Géant - Le Mas de Vignoble - 30000 Nîmes - Tél. 04 66 02 48 25

02 **MICROMANIA LE FAYET ST-QUENTIN**
C. Ccial Le Fayet - 02100 Fayet OUVERT

60 **MICROMANIA COMPIÈGNE VENETTE**
C. Ccial Carrefour - 60280 Venette NOUVEAU

02 **MICROMANIA LAON** NOUVEAU
C. Ccial Carrefour - Rue Romanette - 02000 Laon

91 **MICROMANIA EVRY 2 EXTENSION** NOUVEAU
C. Ccial Carrefour - 2, bvd de l'Europe - 91022 Evry

78 **MICROMANIA FLINS** NOUVEAU
C. Ccial Carrefour - 78410 Flins

91 **MICROMANIA ATHIS MONS** NOUVEAU
C. Ccial Carrefour - 91200 Athis Mons

PARIS

75 MICROMANIA FORUM DES HALLES
Tél. 01 55 34 98 20

75 MICROMANIA RUE DE RENNES
Tél. 01 45 49 07 07

75 MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES
Tél. 01 42 56 04 13

75 MICROMANIA CENTRE SEGA
Tél. 01 40 15 93 10

75 MICROMANIA ITALIE 2
Tél. 01 45 89 70 43

75 MICROMANIA GARE MONTPARNASSE
Tél. 01 56 80 04 00

RÉGION PARISIENNE

77 MICROMANIA CLAYE-SOUILLY
Tél. 01 60 94 80 41

77 MICROMANIA PONTAULT-COMBAULT
Tél. 01 60 18 19 11

77 MICROMANIA VILLIERS-EN-BIÈRE
Tél. 01 64 87 90 33

77 MICROMANIA BOISSENART
Tél. 01 64 19 00 36

77 MICROMANIA VAL D'EUROPE
Tél. 01 60 42 40 68

77 MICROMANIA TORCY
Tél. 01 60 05 63 09

78 MICROMANIA CHAMBOURCY
Tél. 01 30 74 54 09

78 MICROMANIA VÉLIZY 2
Tél. 01 34 65 32 91

78 MICROMANIA PARLY 2
Tél. 01 39 23 40 90

78 MICROMANIA PLAISIR
Tél. 01 30 07 51 87

78 MICROMANIA MONTESSON
Tél. 01 61 04 19 00

91 MICROMANIA LES ULIS 2
Tél. 01 69 29 04 99

91 MICROMANIA ÉVRY 2
Tél. 01 60 77 74 02

92 MICROMANIA LES QUATRE TEMPS
Tél. 01 47 73 53 23

92 MICROMANIA LA DÉFENSE 2
Tél. 01 47 76 36 41

93 MICROMANIA BEL'EST
01 41 63 14 16

93 MICROMANIA PARINOR
Tél. 01 48 65 35 39

93 MICROMANIA ROSNY 2
Tél. 01 48 54 73 07

93 MICROMANIA LES ARCADES
Tél. 01 43 04 25 10

94 MICROMANIA IVRY GRAND CIEL
Tél. 01 45 15 12 06

94 MICROMANIA BELLE-ÉPINE
Tél. 01 46 87 30 71

94 MICROMANIA CRÉTEIL SOLEIL
Tél. 01 43 77 24 11

94 MICROMANIA BERCY 2
Tél. 01 41 79 31 61

94 MICROMANIA VAL DE FONTENAY
Tél. 01 53 99 18 45

95 MICROMANIA CERGY 3 FONTAINES
Tél. 01 34 24 88 81

95 MICROMANIA OSNY
Tél. 01 30 38 48 18

PROVINCE

06 MICROMANIA ANTIBES
Tél. 04 97 21 16 16

06 MICROMANIA CAP 3000
Tél. 04 93 14 61 47

06 MICROMANIA NICE-ÉTOILE
Tél. 04 93 62 01 14

13 MICROMANIA CARREFOUR VITROLLES
Tél. 04 42 77 49 50

13 MICROMANIA AUBAGNE
Tél. 04 42 82 40 35

13 MICROMANIA LA VALENTINE
Tél. 04 91 35 72 72

13 MICROMANIA LE MERLAN
Tél. 04 95 05 33 45

14 MICROMANIA CAEN MONDEVILLE 2
Tél. 02 31 35 62 82

21 MICROMANIA DIJON / TOISON D'OR
Tél. 03 80 28 08 88

29 MICROMANIA QUIMPER
Tél. 02 98 10 06 14

31 MICROMANIA TOULOUSE PORTET-SUR-GARONNE
Tél. 05 61 76 20 39

31 MICROMANIA TOULOUSE LABEGE
Tél. 05 61 00 13 20

33 MICROMANIA BORDEAUX-LAC
Tél. 05 56 29 05 36

34 MICROMANIA MONTPELLIER POLYGONE
Tél. 04 67 20 09 97

36 MICROMANIA CHATEAUROUX
Tél. 02 54 27 44 40

37 MICROMANIA TOURS SAINT-PIERRE DES CORPS
Tél. 02 47 44 15 87

42 MICROMANIA SAINT-ETIENNE
Tél. 04 77 80 09 92

44 MICROMANIA NANTES BEAULIEU
Tél. 02 51 72 94 96

44 MICROMANIA NANTES ST-SÉBASTIEN
Tél. 02 51 79 08 70

44 MICROMANIA NANTES ST-HERBLAIN
Tél. 02 28 07 22 52

45 MICROMANIA ORLÉANS
Tél. 02 38 42 14 54

45 MICROMANIA ST-JEAN-DE-LA-RUELLE
Tél. 02 38 22 12 38

49 MICROMANIA ANGERS
Tél. 02 41 25 03 20

49 MICROMANIA ANGERS GD MAINE
Tél. 02 41 39 99 76

50 MICROMANIA CHERBOURG LA GLACERIE
Tél. 02 33 20 53 04

51 MICROMANIA REIMS CORMONTREUIL
Tél. 03 26 86 52 76

54 MICROMANIA NANCY
Tél. 03 83 37 81 88

56 MICROMANIA LORIENT
Tél. 02 97 87 01 88

56 MICROMANIA VANNES
Tél. 02 97 40 50 98

57 MICROMANIA METZ SEMÉCOURT
Tél. 03 87 51 39 11

59 MICROMANIA RONCQ
Tél. 03 20 27 97 62

59 MICROMANIA LEERS
Tél. 03 28 33 96 80

59 MICROMANIA EURALILLE
Tél. 03 20 55 72 72

59 MICROMANIA LILLE V2
Tél. 03 20 05 57 58

59 MICROMANIA VALENCIENNES PETITE FORÊT
Tél. 03 27 51 90 79

62 MICROMANIA CITÉ-EUROPE
Tél. 03 21 85 82 84

62 MICROMANIA NOYELLES-GODAULT
Tél. 03 21 20 52 77

62 MICROMANIA BOULOGNE
Tél. 03 21 31 63 51

66 MICROMANIA PERPIGNAN PORTE D'ESPAGNE
Tél. 04 68 68 33 21

67 MICROMANIA STRASBOURG LES HALLES
Tél. 03 88 32 60 70

67 MICROMANIA ILLKIRCH
Tél.03 90 40 28 20

67 MICROMANIA SCHWEIGHOUSE
Tél.03 88 07 27 18

67 MICROMANIA HAUTEPIERRE
Tél.03 88 27 72 51

68 MICROMANIA MULHOUSE ILE NAPOLÉON
Tél.03 89 61 65 20

69 MICROMANIA ÉCULLY GD-OUEST
Tél. 04 72 18 50 42

69 MICROMANIA LYON LA-PART-DIEU
Tél. 04 78 60 78 82

69 MICROMANIA LYON SAINT-PRIEST
Tél. 04 72 37 47 55

69 MICROMANIA SAINT-GENIS
Tél. 04 72 67 02 92

72 MICROMANIA LE MANS SUD
Tél. 02 43 84 04 79

72 MICROMANIA LE MANS LA CHAPELLE ST-AUBIN
Tél. 02 43 52 11 91

74 MICROMANIA ANNECY ÉPAGNY
Tél. 04 50 24 09 09

76 MICROMANIA BARENTIN
Tél. 02 35 91 98 88

76 MICROMANIA DIEPPE
Tél. 02 35 06 05 15

76 MICROMANIA LE GRAND HAVRE MONTIVILLIERS
Tél. 02 35 13 86 98

76 MICROMANIA ROUEN
Tél. 02 35 88 68 68

76 MICROMANIA ROUEN ST-SEVER
Tél. 02 32 18 55 44

76 MICROMANIA GONFREVILLE L'ORCHER
Tél. 02 34 47 41 14

83 MICROMANIA MAYOL
Tél. 04 94 41 93 04

83 MICROMANIA GRAND-VAR
Tél. 04 94 75 32 30

83 MICROMANIA PUGET/ARGENS
Tél. 04 94 45 63 84

84 MICROMANIA AVIGNON LE PONTET
Tél. 04 90 31 17 66

84 MICROMANIA AVIGNON SUD MISTRAL 7
Tél. 04 90 81 05 40

86 MICROMANIA POITIERS CHASSENEUIL
Tél. 05 49 41 82 36

Découvrez REPLAY, l'émission du Jeu Vidéo sur MCM !



Écoutez l'ESSENTIEL DES HITS du lundi au vendredi de 18 h 30 à 21 h et GAGNEZ 5 JEUX le mardi à 19 h 30 !

ATTENTION ! Les dates de sortie des jeux sont susceptibles d'être modifiées



Ça y est ! Avec Kurt, Jaime, John et Wilkins, on a enfin monté une équipe de beach soccer. On s'était rencontré dans un club de vacances en Thaïlande. Je me souviens, sur la plage de Pathong, on était tous là, un peu honteux dans notre slip de bain à arborer le teint tout blanc des Parisiens (sauf Jaime qui fait des UV). On s'est souri… et un truc est tout de suite passé entre nous. On s'est reconnu quoi. Le soir en boîte, on mettait le feu et tout le monde nous matait à mort : Kurt, avec sa dégaine de parachutiste bourru, ses moustaches épaisses et pourtant si douces. Jaime, lui, c'est le sensible. Il porte des jeans serrés qui le rendent encore plus filiforme, des t-shirts Celio et ces bottes en croco dont il ne se sépare jamais, vraiment jamais, croyez-moi, j'ai vérifié. John et Wilkins sont jumeaux, pas très malins mais tellement beaux mecs…et puis ils sont deux ! Mince quoi, faut profiter des dons de la nature !

L'équipe camerounaise a la très grande classe. Il me tarde que ce match finisse pour les rejoindre dans les douches et parler politique avec eux.



PRO BEACH SOCCER

GENRE
Beach Soccer/arcade

ÉDITEUR
Wanadoo

DÉVELOPPEUR
Pam Entertainment

SORTIE PRÉVUE
Avril 2003



Plus fun, plus speed, plus arcade, moins sérieux… Le marché du jeu de foot traditionnel est verrouillé par FIFA et Pro Evolution Soccer, alors il faut bien innover.



C'est l'amour à la plage

Enfin voilà. Notre équipe montée, à nous les tournois sur les plus belles plages du monde… de Rio à Dubaï, à Los Angeles, en Angleterre, en Thaïlande évidemment, et sans oublier la planète Marseille où on a plein d'amis ! Le bon plan total quoi. Avant les matchs, c'est le délire ! Des nanas viennent se trémousser pour affoler le public. Les deux équipes s'observent, jouent des muscles, prennent des pauses… bref on s'excite à mort ! On fait monter la pression à bloc et sur le terrain, les mecs sont tous chauds comme la braise. Coup de sifflet, le match commence, le sable vole, on sue, on court dans tous les sens, comme en transe. Et les musicos sur les côtés du terrain qui nous soutiennent en jouant sans jamais se fatiguer des rythmes endiablés ! Enfin, tout ça pour dire que le beach soccer a changé notre vie. Il paraît que Wanadoo va bientôt éditer un jeu sur ce sport qu'on adore. Ce sera vachement orienté arcade, ultra speed, avec plein de figures et d'acrobaties. D'ailleurs, en effectuant des figures bien délirantes, on fera monter une jauge… monter… monter jusqu'à la faire péter et arriver à l'instant de grâce où toute fatigue est oubliée, où la balle vole presque comme téléguidée, où la compréhension entre les joueurs est quasi télépathique… le pied total quoi. Et quand le match est fini, quand on est bien lessivé, on va tous décompresser dans les douches… le moment que je préfère.

monsieur **pomme de terre**



DOWNTOWN RUN

GENRE
Course de voitures

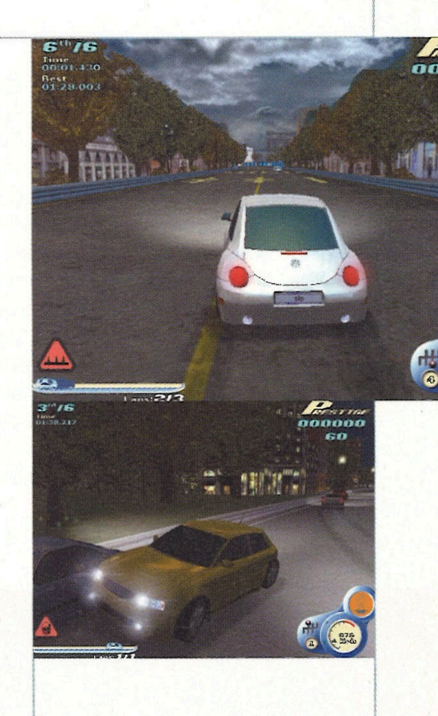
ÉDITEUR
Ubi Soft

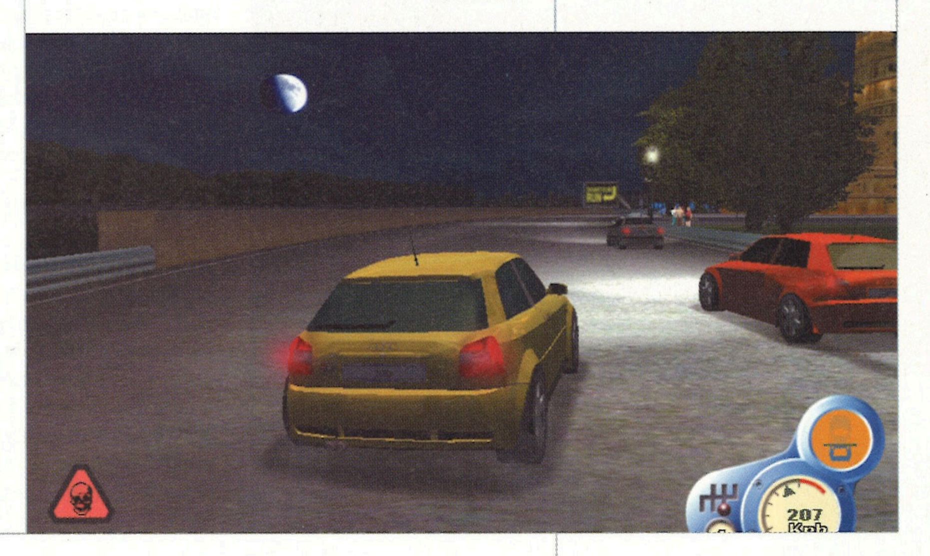
DÉVELOPPEUR
Ubi Soft

SORTIE PRÉVUE
Mai 2003

Downtown Run est le nom du nouveau jeu de bagnoles d'Ubi Soft. Dans le plus pur style jeu d'arcade qui dépote, Downtown Run nous proposera de dévaler à fond la caisse les rues de quelques villes bien connues d'Europe ou d'Amérique, de New York à Montréal, en passant par Londres, Lisbonne, Paris, Rome et Moscou. Ils n'ont oublié personne ? Ah si, Brives la Gaillarde. Lacune impardonnable, tout le monde ayant forcément entendu parler des runs sur le parking du supermarché de Brives la Gaillarde... Bah. Quoi qu'il en soit, pour tous ceux qui verraient déjà en Downtown Run le digne successeur des Midtown Madness, il est bon de préciser que ces villes seront très grossièrement modélisées. Pas de trafic routier à éviter pendant les courses, pas de poursuite sauvage avec les lanciers du roi aux fesses : le choix de ces métropoles est juste destiné à enrichir les décors de quelques monuments bien connus. À l'image de nombre de jeux de caisse, Downtown Run est l'occasion pour les principaux constructeurs automobiles de nous faire un petit show case de leurs dernières productions. Ubi Soft a effectivement signé tout plein de licences publicitaires pour incorporer 14 voitures de la vraie vie dans son bébé : Audi TT, Ford Mustang, VW Beetle, Peugeot 206 CC et coupé, Renault Clio, Saab, MG, Mitsubishi, etc. Bien entendu, toutes ces voitures ne seront pas disponibles en début de partie. Il faudra les gagner à la force du poignet, ouaip, parfaitement les p'tits gars. Downtown Run mesurera votre performance en course pour vous décerner des points de prestige. Ainsi ne suffira-t-il pas de finir en première position, le programme jugera aussi du style de conduite. Pas d'accidents ou de manœuvres dangereuses, très bien, plus de points à l'arrivée pour bibi.
Hop, on a des circuits urbains, des voitures de série modernes, quoi de plus ? Des épreuves, pardi. Downtown Run annonce 8 modes de jeu différents. Je suis certain que vous comprendrez de quoi il s'agit, rien qu'à l'énoncé des épreuves : Course rapide, Décompte, Championnat, Time Attack, Dernier concurrent en course, Poursuite Mort subite et Course Pari. Ce qui est intéressant, c'est que plusieurs de ces épreuves semblent orientées vers le multijoueur. Du coup, si le mode multi s'avère convaincant, voilà un atout de poids en faveur de Downtown Run. Quoi de plus pour allécher l'amateur du genre ? Des bonus, l'ami. Dans la grande tradition arcade, Downtown Run mettra à la disposition des concurrents une douzaine de Power-Ups disséminés tout le long des circuits. Certains permettront d'améliorer les caractéristiques de votre bolide – des turbos par exemple –, alors que d'autres sont sournoisement destinés à saper les efforts de vos adversaires – flaques d'huile et autres herses pour crever les pneus. On n'a rien trouvé de mieux depuis Mario Kart pour mettre de l'ambiance dans une partie multijoueur, c'est sûr. Downtown Run sortira également sur consoles. Honnêtement, après avoir vu défiler nombre de jeux de caisses très mal adaptés de la console au PC je m'attendais au pire. C'était préjuger de l'excellent boulot effectué par les programmeurs d'Ubi Soft. Downtown Run version PC tourne d'ores et déjà au poil. C'est manifestement une version native codée dans un grand souci de performances. On attendra le test pour un jugement définitif, mais DR devrait s'avérer très fluide, y compris sur une configuration modeste.

iansolo





FREELANCER

La planète où se trouvent les développeurs de Freelancer doit facilement se situer à quelques parsecs de notre galaxie. Car c'est bien une demi-décennie qu'il aura fallu au bougre pour parvenir jusqu'à nos disques durs. Nom d'une comète ! ils auraient aussi vite fait de nous l'envoyer par retour de courrier, accroché à la carcasse d'une sonde Pioneer. Prétendre que Freelancer est attendu avec impatience est aussi un doux euphémisme. Tous les amateurs de jeux de gestion/exploration spatiale vous le diront. Tous ceux qui ont trippé il y a belle lurette sur Elite (de Dave Braben), ou bien Privateer, attendent comme le messie le dernier projet en date du créateur de la série des Wing Commander. Alors forcément, on est content de le voir enfin arriver. Mais on est aussi un peu déçu. Car on espérait beaucoup...

L'hyperespace, sinon rien

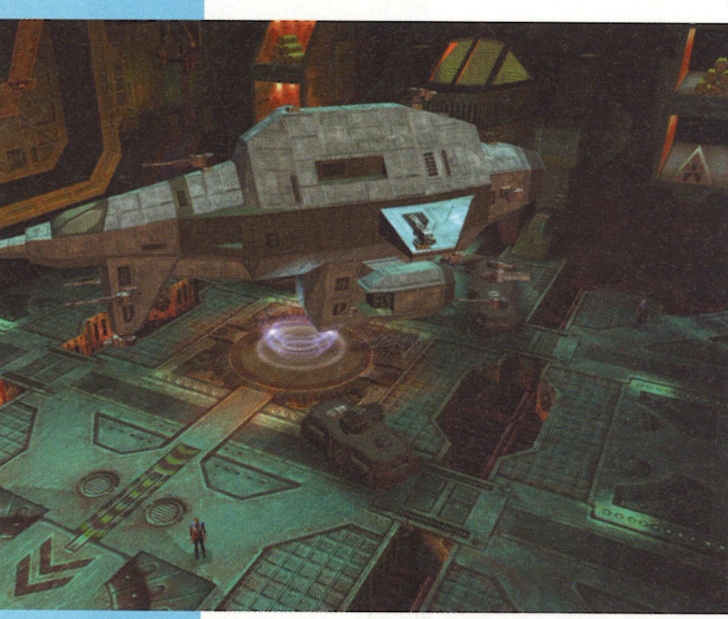
Freelancer peut être considéré comme la suite de la série des Wing Commander : Privateer. Derrière tout ça, on trouve Chris Roberts, l'un des 2 frères Roberts avec Erin. Chris Roberts avait quitté Origin pour fonder Digital Anvil. Deux jeux avaient été annoncés : Starlancer et Freelancer. Le premier, orienté combat spatial. Le second, dans la veine des Elite. Digital Anvil a rapidement intégré le giron de Microsoft Games Studios. Si Starlancer est sorti rapidement, Freelancer est resté quant à lui très longtemps en développement. Il faut dire qu'il y a bien plus à faire pour donner vie à un programme qui veut laisser au joueur une grande liberté d'évolution que mettre en place un arbre de missions linéaires, comme on en trouve dans l'essentiel des jeux spatiaux.

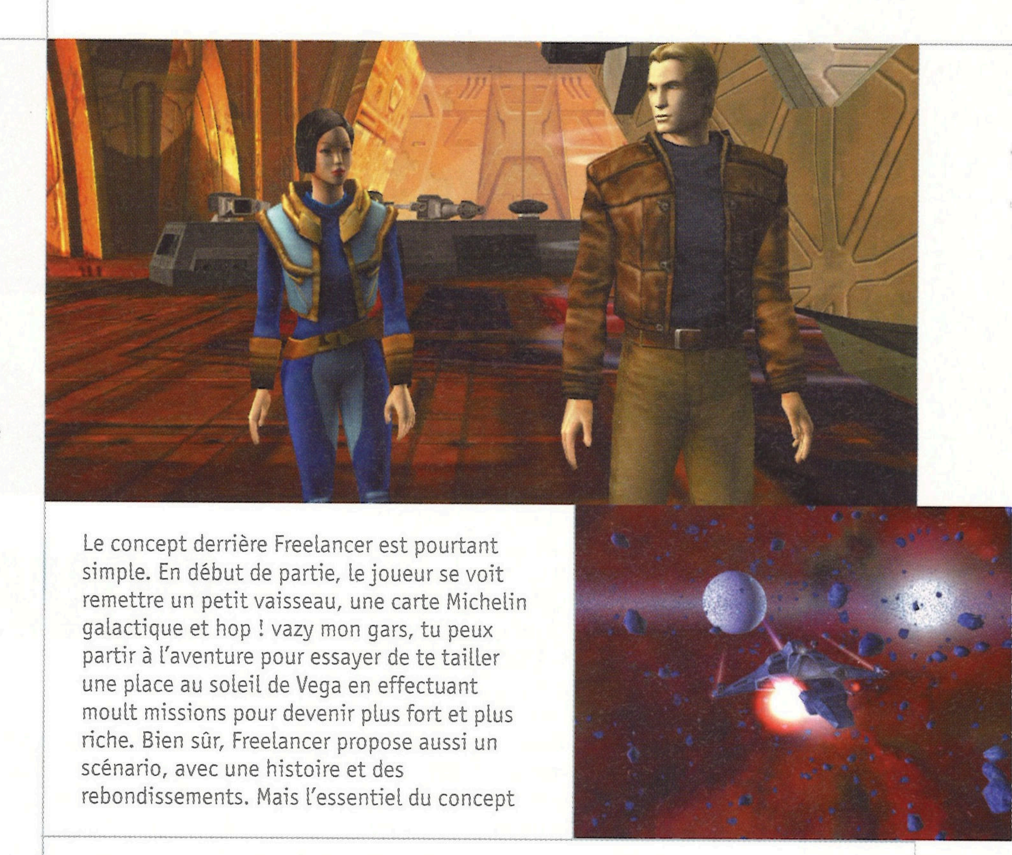
GENRE
Elite-like

ÉDITEUR
Microsoft

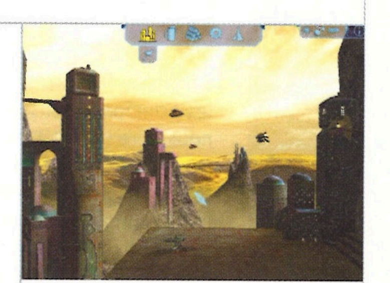
DÉVELOPPEUR
Microsoft Games Studios

SORTIE PRÉVUE
Mai 2003





Le concept derrière Freelancer est pourtant simple. En début de partie, le joueur se voit remettre un petit vaisseau, une carte Michelin galactique et hop ! vazy mon gars, tu peux partir à l'aventure pour essayer de te tailler une place au soleil de Vega en effectuant moult missions pour devenir plus fort et plus riche. Bien sûr, Freelancer propose aussi un scénario, avec une histoire et des rebondissements. Mais l'essentiel du concept se situe dans la liberté laissée au self made pilote du cosmos. Ainsi, plutôt que combattre, le joueur pourra décider de se lancer dans le commerce. De convoyage en transport de marchandises, notre VRP des étoiles verra progressivement grossir son petit pécule de départ. Ou bien, il pourra choisir de travailler pour le compte d'une des factions du jeu. Celles-ci sont nombreuses. On trouve la Police, les chasseurs de primes, tout plein de Corporations et une myriade d'autres groupes prêts à vous payer un bon paquet de crédits solaires pour faire leur sale boulot. Comme on pouvait s'y attendre, ces groupes ne sont pas très bien disposés les uns vis-à-vis des autres. Et si vous effectuez un peu trop de missions pour l'une des factions de Freelancer, vous risquez fort de vous retrouver avec l'un des autres camps à vos trousses. Même pas peur...



Reader's Digest d'histoire galactique

Woah ! un scénario de jeu dans l'espace, j'adore ça. Qu'est-ce qu'ils ont bien pu nous inventer cette fois-ci ? Jugez donc. Dans le futur, l'humanité est divisée en 2 groupes antagonistes qui trouvent rien de plus drôle à faire que de se mettre sur le pif. Après une bonne partie de castagne, l'un des groupes prend l'avantage et l'autre lance 8 vaisseaux de colonisation pour essaimer dans l'espace



inconnu. 800 ans plus tard, les colonies établies par nos Robinson de l'avenir sont devenues florissantes. C'est à cet instant qu'entre en scène notre héros, Edison Trent, le personnage que vous allez incarner. Trent est l'un des rares survivants de Freeport Seven, une station spatiale mystérieusement détruite par





des vaisseaux inconnus. Pauvre Trent. Il ère comme un clodo sans un sou ni un vaisseau, ni même le début d'une idée de ce qui a bien pu se passer sur Freeport Seven. Début de l'aventure. Sur Liberty, planète où commence notre saga, Trent finit par atterrir dans un bar. Premier objectif : trouver du boulot. Ça tombe bien, Jun'ko Zane qui représente les forces de sécurité de Liberty traîne justement dans le coin. Et nous propose du taf. Difficile de refuser : un petit vaisseau fait partie du contrat. Les 2 premières missions de Freelancer tiennent lieu de tutorial. On fait connaissance avec l'interface, tout en apprenant quelques infos supplémentaires sur le background et la politique locale. Après quoi le programme nous donne quartier libre. Voilà venu le moment de se lancer à son propre compte. Chouette.

Du grand public dans l'espace

La première chose que l'on constate avec Freelancer, c'est que le jeu a été manifestement conçu pour toucher un public très large. Grand public, comme on dit dans notre jargon. L'interface, d'abord, est assez simplifiée, comme si Freelancer avait été conçu en vue d'un portage sur console. C'est un peu décontenançant quand on est habitué à des simulateurs spatiaux touffus, riches en commandes bizarroïdes. Nom d'un canon à particules ! c'est ça qu'on aime sur PC, les trucs boutonneux. Deuxième remarque : notre vaisseau est représenté en vue externe, comme dans un jeu d'arcade, et on contrôle le pilotage à la souris et non pas au joystick comme tout simulateur qui se respecte. Bon, on est pas sectaire, mais c'est quand même assez surprenant dans le genre. Procurez-vous un mulot de compétition car il va en falloir des cliquetis frénétiques pour descendre en flammes tous ces vaisseaux de pirates hostiles. Enfin, mais c'est quelque chose que l'on savait déjà pour avoir suivi le jeu depuis le début, il y a un grand nombre de scènes cinématiques et de dialogues pré-scriptés. Or on sait que mise en scène rigide et liberté d'action ne font pas forcément bon ménage. Mais bah, il en faut aussi pour tous les goûts.

Après cette prise de contact étrange, on est quand même désireux d'en voir plus. Car tout n'est pas à jeter dans Freelancer – sans compter que ceci est une bêta-version et non pas un test définitif. Ainsi, le moteur graphique est plutôt accueillant. Le développement a commencé il y a longtemps, du coup, nos cartes accélérées modernes n'ont pas trop de difficulté à animer tout ça à la vitesse grand « V ». Les modélisations sont loin d'être moches, les bases spatiales sont imposantes, les effets de portes spatiales sont encore plus réussis que dans Earth & Beyond, les planètes sont vraiment magnifiques... Tout n'est pas à jeter dans Freelancer, loin de là. On devrait même s'attendre à croiser des vaisseaux



amiraux gigantesques plus loin dans les missions. L'habillage est aussi très travaillé. Notamment des dialogues dynamiques avec les coéquipiers dans une petite fenêtre vidéo animée à la manière des Wing Commander.

Qui vivra verra

Malgré les quelques reproches que l'on peut d'ores et déjà énumérer, les fans du genre seraient bien inspirés de garder un œil bien ouvert en direction de Freelancer. Tout n'est pas à jeter. La carte galactique est très moche mais elle dispose de quelques commandes très intéressantes comme la possibilité de programmer sa route. Le scénario, aussi rigide soit-il, devrait receler quelques rebondissements truculents. Enfin, mener une carrière de pilote de l'espace avec un tant soit peu de liberté en prenant des missions au gré de sa fantaisie, c'est quand même ce que bon nombre de nous attendons depuis l'invention du moule à gaufre. À moins que ce soit plutôt le futur Elite que nous concocte David Braben dans le plus grand secret. Quoi qu'il en soit, pirates du cosmos et grosses bébêtes à poils, rendez-vous pour le test de Freelancer très bientôt.





Ghost Master est doté d'un concept intéressant. Ce serait un peu comme « Ghost Busters » (le film), mais à l'envers. Au lieu d'incarner les gentils traqueurs de fantômes, le jeu de Sick Puppies nous propose de contrôler des entités maléfiques pour mieux terroriser les occupants d'une maison. Une sorte de mélange entre les Sims et ce bon vieux Dungeon Keeper. Ghost Master ne finira peut-être pas dans les annales du genre, mais voilà un concept pour le moins amusant.

Votre passe-temps préféré consiste donc à tourmenter de pauvres humains et à les manipuler pour accomplir des objectifs particuliers. Notamment résoudre certains puzzles que vous ne pouvez réussir autrement. De par votre nature éthérée, vous utilisez, pour parvenir à vos fins, une escouade d'esprits malins, des spectres et autres protoplasmes surnaturels. Les niveaux se déroulent dans différents types d'intérieurs bourgeois. Pour mieux quantifier votre réussite, un indicateur de flippe indique à quel point les habitants des lieux sont terrorisés par vos actions et l'état d'humidité au fond de leur falzar. Oh oui, ils vont se faire dessus, ces misérables mortels. Comme dans Dungeon Keeper, vous ne dirigez pas directement les choses. En fait, vous passez des ordres à vos mignons pour faire le sale boulot. Par exemple, invoquez-les dans une pièce et ordonnez-leur de pousser des hurlements, et vous pourrez admirer le résultat. Indiquez-leur de hanter une personne en particulier et chaque fantôme s'exécutera dans son style personnel et unique. Si vous ne leur confiez pas de tâche, vous pourrez tout de même contempler votre bande de spectres en train de batifoler librement. De même, les humains vaquent à leurs occupations quotidiennes sans se douter de votre présence machiavélique. Tout du moins, jusqu'à ce que vous décidiez d'envoyer un fantôme leur faire « bouh ! ».

Au fur et à mesure de la progression dans les missions, le Ghost Master gagne en puissance et en pouvoirs. Le nerf de la guerre étant le plasma qui vous sert à créer vos entités et que vous collectez en accomplissant les missions. Les effets des pouvoirs sont variés, que ce soit déclencher un terrible orage ou faire tomber du ciel une pluie de crapauds. Oui, des crapauds. Dans chaque niveau existent des fantômes dotés de personnalité et compétences propres. On trouve le casper standard. Mais aussi des variantes comme la vieille femme folle ou le condamné encore attaché sur sa chaise électrique. De même, vous n'aurez pas affaire qu'à de pauvres clampins, facilement impressionnables. Vous aurez aussi à affronter des adversaires plus retors, comme une brigade d'intervention anti-fantômes. Tout est une question d'atmosphère. Et Sick Puppies, les développeurs, se sont attachés à renforcer l'ambiance par le graphisme et la bande-son. On évoluera donc dans des décors appropriés : une vieille maison vermoulue façon Arkham sous overdose de Lovecraft, un parc d'attractions glauque et autres poncifs des films d'horreur. Le style graphique, un brin cartoon, donne aussi un aspect humoristique aux séquences de jeu. Rien de pire qu'un jeu buggé pour me faire flipper. Mais avec Ghost Master espérons que la psychose se situera ailleurs.

iansolo

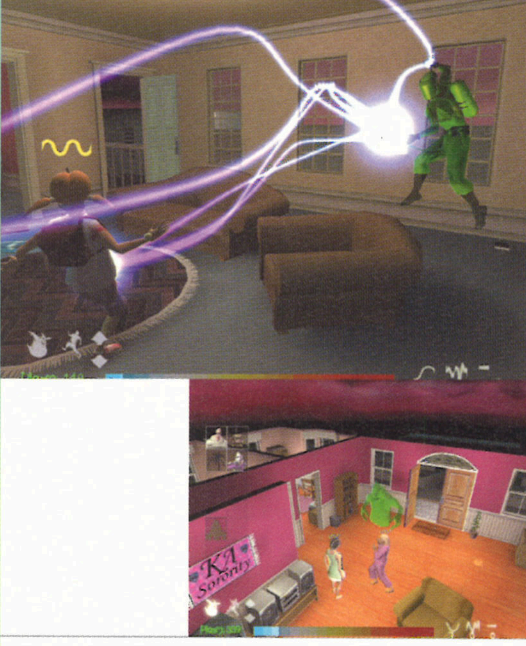
GENRE
Gestion/stratégie avec des fantômes

ÉDITEUR
Empire Interactive

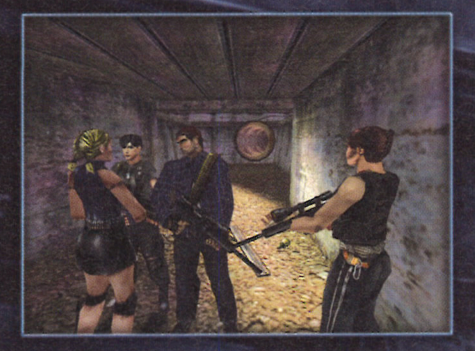
DÉVELOPPEUR
Sick Puppies

SORTIE PRÉVUE
Mai 2003

GHOST MASTER







VOUS ETES LE LEADER DE LA RESISTANCE



DANS UN MONDE POST-APOCALYPTIQUE.



1... INFILTREZ LE QG DE LA DICTATURE



2... LOCALISEZ VOS ENNEMIS

AVRIL2003

DEVASTATION™

http://devastation.arxeltribe.com

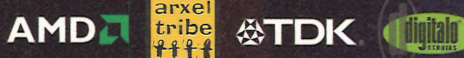


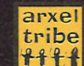


3...... ... NEUTRALISEZ-LES... .. . . DEFINITIVEMENT !! ... VOTRE SEULE DEVISE ... SURVIVRE.... .. .ET PRENDRE LE POUVOIR !!















Tom Clancy's

RAINBOW SIX 3 RAVEN SHIELD™

Notre mission débute quand les négociations prennent fin





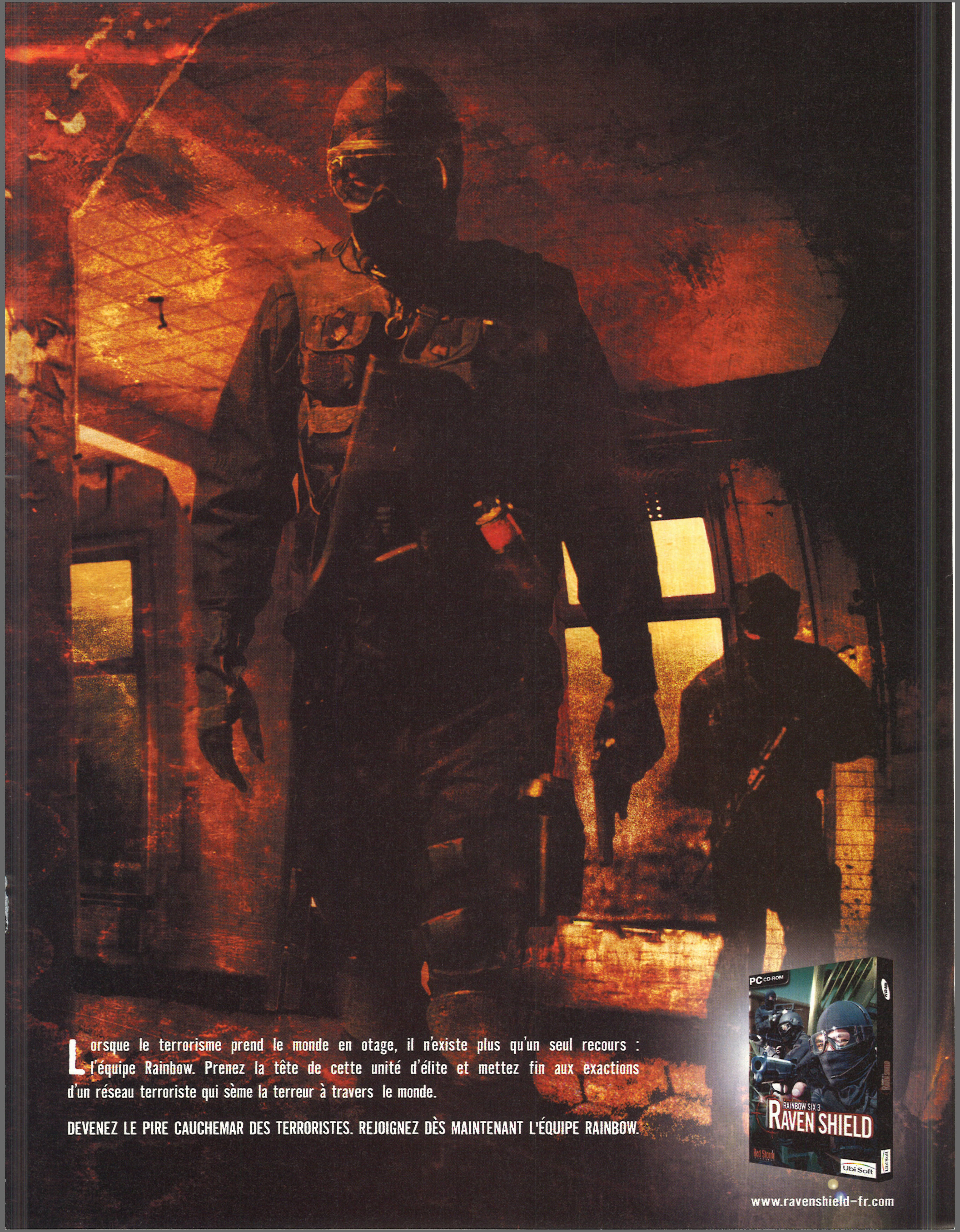


Play It On ubi.com









Lorsque le terrorisme prend le monde en otage, il n'existe plus qu'un seul recours : l'équipe Rainbow. Prenez la tête de cette unité d'élite et mettez fin aux exactions d'un réseau terroriste qui sème la terreur à travers le monde.
DEVENEZ LE PIRE CAUCHEMAR DES TERRORISTES. REJOIGNEZ DÈS MAINTENANT L'ÉQUIPE RAINBOW.
PC CD-ROM
RAINBOW SIX 3
RAVEN SHIELD
Ubi Soft
www.ravenshield-fr.com

Cryo est mort... Vive DreamCatcher !

Enfin, quand je dis qu'il est mort, c'est sur le papier, parce que le personnel et les compétences sont encore présents dans la nouvelle société. Maintenant, la question est : « C'est quoi la suite ? ».

par Pete Boule

Ça fait un moment qu'on se la posait, la question, nous aussi. Aussi, pour mieux pouvoir nous répondre, DreamCatcher, la société qui s'est installée en lieu et place de feu Cryo, nous a fait l'honneur de nous inviter pour que nous puissions la découvrir davantage, au même titre que les nouveautés qui vont orner son catalogue.



Les meubles sont saufs

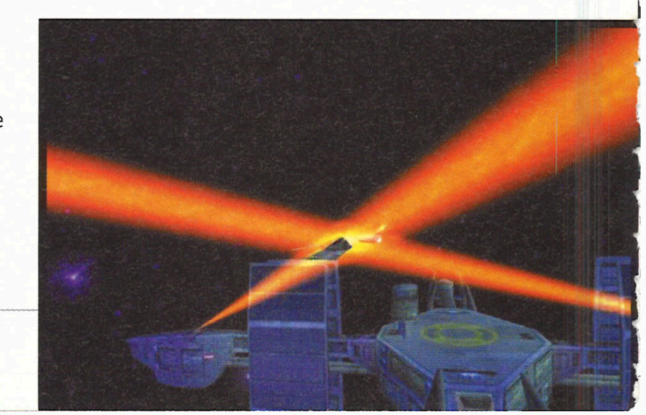
DreamCatcher n'est en rien un nouveau-né avec du lait derrière les oreilles. Ça fait déjà pas mal de temps que la société existe, outre-Atlantique. Jusqu'à présent, la société se contentait d'éditer des jeux, notamment ceux de Cryo, sur le marché nord-américain et canadien. Aussi, lorsque Cryo s'est retrouvé en liquidation, DreamCatcher s'est mobilisé afin de sauver les meubles, et par là même, sauver des titres potentiellement très rentables. Cet engagement de la société n'est pas un hasard et ne constitue en effet qu'un risque très limité au regard des chiffres engendrés aux États-Unis sur des titres comme Atlantis ou Versailles. Aussi, si certains amateurs de jeux vidéo redoutent un enfoncement de la création des jeux d'aventure de DreamCatcher dans l'ornière du Warp, il n'en demeure pas moins qu'une sérieuse volonté de création de jeux vidéo plus hardcore existe réellement. D'ailleurs, histoire de rassurer les plus gamers d'entre nous, 2 entités à part entière géreront l'édition des jeux à l'intérieur de DreamCatcher. Ainsi, d'un côté la marque « The Adventure Company » estampillera toute la production d'aventure Warpeuse, tandis que DreamCatcher sera la marque de toutes les autres productions.

Gros lifting en vue, et si la politique de la maison risque de changer, la majeure partie du personnel de Cryo (et non Cryo Networks) a pu rester en place. Au passage, le site de Cryo étant complètement plein de vide, c'est celui de DreamCatcher qui prend le relais au http://dreamcatcherinteractive.com. On remarquera aussi que DreamCatcher distribue outre-Atlantique des produits venus d'autres éditeurs français, comme Sybéria (Microïds) ou Ironstorm (Wanadoo Editions). Cela dit, rien ne nous indique qu'une quelconque fusion entre éditeurs est prévue, mais rien n'exclut une participation entre ces acteurs pour le développement d'un jeu.

Cependant, la reprise en main de l'équipe de Cryo ne s'est pas faite sans casse. Déjà, Cryo Networks fait bien partie des cadavres, au même titre qu'un bon nombre de ses productions. Exit donc des choses intéressantes comme Prison ou attendues comme Dune Génération. En revanche, certains titres dont nous vous avions déjà parlé reviennent dans les cartons. Kaan, de Eko, sortira bien sur nos écrans, tout comme Salammbô, au même titre qu'une nouvelle version re-packagée de Thorgal qui sera, elle, éditée. D'ailleurs, au passage, il est à noter que DreamCatcher a fait un effort tout particulier sur les packagings de ses produits, nous éloignant des vulgaires boîtes de DVD sans personnalité qu'on voit fleurir sur les rayons, tout en conservant les mêmes dimensions.
De plus, DreamCatcher avait une foule de titres en préparation. Pour le coup, on se retrouve devant une pléthore de jeux annoncés chez l'éditeur. On va donc examiner tout ça dans le détail.

Côté Adventure COMPANY

Il est évident que DreamCatcher se réserve quelques annonces pour le prochain Salon de l'E3, surtout à propos de la série des Atlantis. On sait simplement qu'un nouveau tome, dont l'action sera plus focalisée sur l'île d'Atlantide, est prévu. Pour le reste, l'éditeur se réserve le droit d'annoncer ses choix de gameplay et de moteur pendant le Salon du jeu vidéo. En revanche, 2 produits nous ont été présentés. Le premier, Aménophis : la résurrection. Ce jeu d'aventure entre dans la grrrrande tradition des jeux

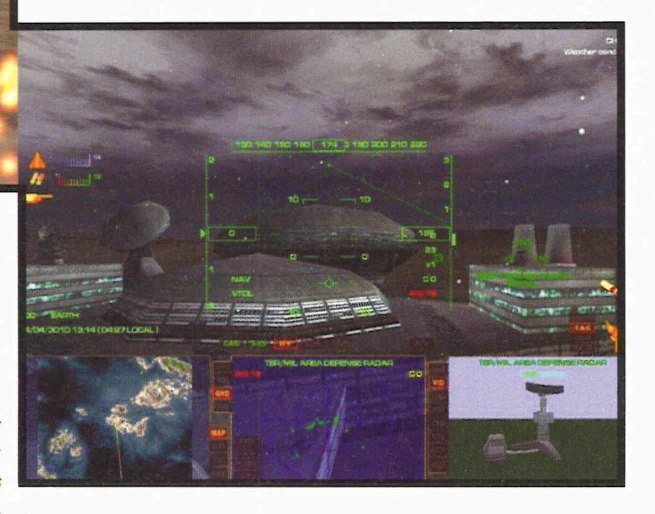


d'aventure en warp que Cryo nous fournissait très régulièrement. L'histoire nous plonge dans l'Égypte des années 30, et surtout dans la peau d'un détective privé tout droit sorti d'Hollywood qui devra enquêter sur des prétendues malédictions pharaoniques et autres meurtres très suspects liés à la Vallée des Rois.
L'autre produit que nous avons pu voir est une adaptation de la série policière TV « New York District ». Le titre du jeu sera donc éponyme, et au passage, l'exploitation de la licence de la série a pu permettre au jeu de bénéficier de la présence des acteurs de la série. Pour la version française, on nous garantit que l'équipe de doublage devrait être celle qui s'occupe des voix françaises de la série TV. Contrairement à Aménophis, New York District sera en 3D temps réel, avec pas mal de passage de gestion des pièces à conviction. L'intrigue se déroulera comme celles que l'on voit dans la série : une partie consistera à appréhender le criminel, tandis qu'une autre partie consistera à le faire reconnaître coupable pendant son procès. C'est un peu comme un Cluedo, mais en beaucoup mieux : le joueur doit choisir judicieusement les questions à poser, les preuves à faire analyser et les témoins à faire comparaître, le tout, dans un certain laps de temps. Il est à noter que le jeu porte un sous-titre : New York District : la mort dans l'arme. Aussi, l'éditeur ne nous a pas caché que dans le cas où le jeu remporterait un succès public, une véritable série policière apparaîtrait sur nos PC, avec un changement de sous-titre... Exactement comme dans une série policière, en somme.
Il est certain que The Adventure Company vise à consolider son image en Europe. En effet, en Amérique du Nord, il ne semble pas que l'éditeur ait vraiment du souci à se faire. Il est donc fort probable que les jeux développés par l'entité restante de Cryo sortent en majeure partie sous ce label de jeu d'Aventure. On attendra donc l'E3 pour en savoir plus.

Super POWER

Alors que les bruits de bottes en Irak semblent couronner les méthodes expéditives, du moins dans les jugements des services de renseignements des États-Unis d'Amérique, le jeu Superpower arrive sur nos PC comme une véritable leçon de choses en matière de déstabilisations internationales.
Ce jeu, développé par le studio canadien Golemlabs, nous propose de prendre la tête d'un gouvernement de la planète. Il ne s'agit en rien d'un jeu de stratégie temps réel, d'ailleurs, il ne s'agit pas d'un jeu de stratégie tout court. Superpower constitue un véritable simulateur de géopolitique. En tant que chef d'État, on doit non seulement composer avec ses moyens militaires pour se faire respecter, mais en plus de ça, il faut savoir ménager son image internationale auprès de ses partenaires. De même, en tant que dirigeant d'un gouvernement, il faut savoir être populaire auprès de sa population. Là où le jeu est vraiment bien bidouillé, c'est qu'il autorise, voire encourage vivement les opérations de déstabilisation de tous les autres gouvernements de la planète. Évidemment, puisqu'il se réclame être de la simulation, il va sans dire qu'obtenir, par exemple, un coup d'État contre le gouvernement de George Bush, alors qu'on est représentant du Burkina Faso, fait partie de ces choses qui seront inconcevables, et ce quelle que soit la difficulté du jeu. D'autre part, un bon dirigeant bien retors n'hésitera pas à déstabiliser un pays ami, en responsabilisant un pays ennemi. Tous ces cas de figure, qu'ils soient diplomatiques, militaires, économiques, directs ou indirects seront prévus, tout comme le seront les conséquences. Essayez de lancer des missiles nucléaires contre n'importe quelle capitale : vous verrez le résultat !
Bien que la présentation de ce jeu soit particulièrement austère, il n'en demeure pas moins qu'il enferme un très fort potentiel en termes de gameplay. Pour s'en rendre compte, il suffit de se dire que toutes les données gouvernementales qui servent de base à tout ce jeu sont issues des informations les plus précises possibles que la CIA a pu fournir aux développeurs. Cette banque de données n'est vieille « que » de 4 ans, ce qui donne pas mal de crédibilité à l'ensemble, et, dans le même coup, ce qui ne nous éloigne pas tant que ça des réalités démographiques, économiques et militaires du moment.
Évidemment, tout ce qui est « sensible » comme l'affaire de l'assassinat de Kennedy, ou encore, celle de la baie des Pingouins (rapport à une prise de contrôle de notre magazine par la NSA), sont restées très secrètes.

Le joueur aura la possibilité d'améliorer ses défenses en s'équipant de matériel plus performant.



Battlecruiser Millenium Gold : On pourra gérer ses bases militaires, qu'elles soient orbitales ou terrestres.

Vive DreamCatcher !

HarBINGER

Harbinger, c'est un peu la « old School » qui débarque sur nos puissants PC. Alors que la majeure partie des jeux vidéo est constamment à la recherche des meilleurs moyens possibles pour rendre de plus en plus réalistes ou immersifs les thèmes abordés, Harbinger, lui, joue très ouvertement sur les terrains de jeux mythiques comme Diablo ou Fallout. Lorsqu'on a vu tourner le bidule développé par Silver Back Entertainment, on avait presque l'impression que les procédés employés pour faire fonctionner l'animal étaient tout droit sortis de l'industrie du dessin animé.

Harbinger, c'est le nom d'un immense vaisseau spatial, qui passe son temps à voyager de planète en planète, dévastant soigneusement toute trace de civilisation qu'il trouve sur les cailloux stellaires. Il va sans dire que la motivation principale du vaisseau, et de ceux qui le commandent (s'il y en a !), c'est le pillage, et que, chemin faisant, Harbinger se peuple d'une foule de créatures toutes plus différentes les unes des autres, créant sur place, de véritables nations dans les entrailles du monstre d'acier. Aussi, l'une d'entre elles, celle des Vantirs, a-t-elle décidé d'écraser toutes les autres, histoire de mieux contrôler la puissance incommensurable de Harbinger.

Le but du joueur sera donc de résister à ces tristes salopards, avec tous les moyens du bord possibles. Il aura notamment le choix entre 3 personnages différents et, non content de s'expliquer sur une bonne centaine de niveaux du vaisseau, il pourra aussi en découdre sur les planètes visitées par le Harbinger !

Harbinger fait partie de ces jeux multiclasses. Il est à la fois d'action, d'aventure et de rôle. Bon, il est beaucoup plus d'action que les 2 autres genres, mais ces derniers n'ont vraiment pas été oubliés. Plusieurs quêtes secondaires semblent être prévues, on peut dialoguer avec pas mal de personnages, le joueur peut aussi faire progresser son personnage dans plusieurs compétences et caractéristiques.

Tout cela est vu de haut, façon Diablo, et c'est assez joli, et foutrement bien animé. Le jeu bénéficie aussi d'un scénario non linéaire permettant plusieurs fins alternatives, et la richesse des éléments que l'on peut trouver (plus de 750) tout comme la variété des ennemis (65 différents) qu'on doit affronter laissent à penser que la durée de vie devrait être assez grande.



...Mais il arrive aussi que les développeurs se lâchent un grand coup.



En matière de character design, les gens de Silver Back Entertainment sont particulièrement soigneux...

Le ton de l'ensemble est assez décalé, et combiné aux graphismes rigolos de cette affaire, il devrait y avoir assez d'humour pour amuser un large public (bon, maintenant, l'humour est un métier difficile, j'en fais l'amère expérience tous les jours).

Painkiller

Là où DreamCatcher cherche à s'affirmer davantage dans le monde du hardcore gaming, c'est sans doute grâce à Painkiller qu'il risque d'y arriver. Certes, Cryo avait déjà fait plusieurs tentatives à travers des jeux comme Gore ou Haegemonia, mais ces 2 jeux souffraient soit d'un manque d'identité visuelle forte (pour Gore), soit d'un scénario à la hauteur du genre abordé (pour Haegemonia). Si on rajoute à cela que Haegemonia a été « sacrifié » pour que Cryo puisse survivre un minimum, il est clair que l'ancien éditeur n'a pas pu saisir la chance de se redonner une bonne image auprès d'un public de joueurs de plus en plus exigeants.

Painkiller est un jeu de shoot pur jus. Et là où Gore avait « échoué », il semble que le jeu phare de Dreamcatcher réussisse à nous donner une très forte identité visuelle. Ce jeu fit la part belle à l'action ; ceux qui auraient souhaité voir quelque chose de proche d'un Thief, No One Lives Forever, ou mieux, d'un Deus Ex, risquent d'être déçus. Bien que plus élaboré qu'un Serious Sam, la principale finesse de Painkiller sera de savoir tirer plus vite que ses ennemis.

Cependant, de ce que nous avons pu en voir, Painkiller s'annonce comme vraiment beau. Les niveaux sont, d'après les développeurs polonais de People Can Fly, assez grands pour occuper un joueur pendant de

nombreuses heures. Ils ont notamment été conçus pour éviter la moindre zone de chargement, histoire d'entretenir un rythme dans l'action. Tout ce qu'on a vu regorge de détails architecturaux très intéressants, qu'ils soient présents dans les designs ou dans les textures. Toujours d'après les développeurs, le moteur utilisé est suffisamment souple pour être appliqué à tous les genres de jeux, pourvu qu'ils soient en 3D temps réel. Physiquement, ça se tient aussi. On a pu voir des scènes pleines d'explosions qui soufflent les corps. Tout cela semble très bien calibré techniquement, et de là à penser que Dreamcatcher risque d'exploiter pleinement ce moteur, et son équipe de développement, il n'y a qu'un pas.
Le jeu nous met dans la peau de Painkiller, un justicier habité par des élans religieux, qui passe son temps à essayer de chasser le mal de cette terre à grands coups de gros flingues.



Il doit, entre autres, affronter tout ce qui a pu bercer notre enfance en matière de contes qui foutent la frousse. À la manière d'un Hellboy civilisé, il part à la chasse aux sorcières, goules, vampires, créatures des marais, démons, chauves-souris géantes et autres golems.
Pour faire le vide autour de lui, Painkiller n'aura droit qu'à 5 armes différentes, toutes équipées d'un tir secondaire automatiquement plus drôle que leur usage principal. DreamCatcher mise beaucoup sur la puissance immersive de ce jeu. Il faudra donc s'attendre à avoir besoin d'une grosse configuration si on veut profiter correctement de ce produit.

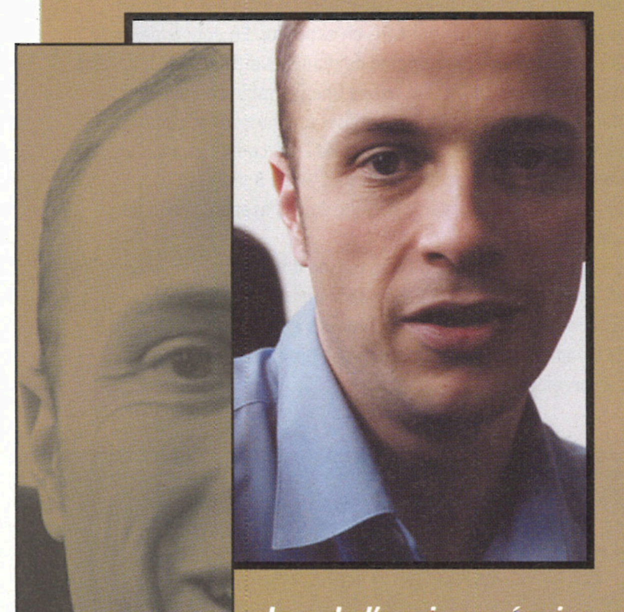
Battlecruiser Millenium GOLD

Enfin, DreamCatcher va aussi nous sortir Battlecruiser Millenium Gold. Difficile d'attribuer un genre particulier à ce jeu, puisqu'il en regroupe 3 à lui seul. On peut, ni plus ni moins, gérer l'équipage d'un croiseur stellaire tout en gérant les zones stratégiques nous appartenant, ou appartenant à ses ennemis, piloter un chasseur que ce soit dans l'espace, ou à la surface d'une planète, et même se glisser façon shoot dans la peau d'un space marine.
En matière de gameplay, le studio de développement Dereck Smart Simulation cherche à ratisser large. Certes, à trop vouloir faire jouer de choses, l'aspect graphique se retrouve appauvri, mais on est quand même au même niveau qu'un Quake, voire un peu mieux. Cependant, il est à noter que les niveaux dans lesquels on a le plaisir de jouer façon shoot sont tous en extérieur. En dehors de ça, le jeu prévoit de nous lancer à la conquête d'une bonne cinquantaine de planètes différentes. Il va sans dire que chacune de ces planètes à conquérir constitue en elle-même une véritable campagne à travers laquelle on peut soit commander le Croiseur Stellaire, soit piloter un chasseur et combattre d'autres vaisseaux spatiaux ou attaquer des unités au sol, soit bouffer de l'E.T. calibre en main.
L'idée principale du jeu est de nous faire progresser dans ces batailles à travers 3 professions différentes. En gros, le joueur, s'il le désire, peut vivre la même bataille sous 3 aspects : celui du commandeur, celui du pilote, et celui du fantassin.
Le gameplay, bien qu'il soit très vaste, s'apparente aussi à un Elite, puisqu'il faut aussi savoir gérer les ressources dont on a besoin pour livrer correctement bataille. Il va sans dire qu'en matière de gestion, on doit aussi s'occuper des nombreuses améliorations techniques que l'on peut apporter à ses vaisseaux, chasseurs et hommes de troupe. Rien que pour la richesse potentielle du jeu, Battlecruiser Millenium Gold est donc à surveiller de près.

Joystick : DreamCatcher n'est pas une entreprise nouvelle sur le marché...
Matthieu Saint Denis : Non, cela fait entre 7 et 8 ans que la société existe. Elle a été créée en 1996 par un monsieur qui s'appelle Richard Wah Kan. Il a créé cette entité pour pouvoir être éditeur et distributeur de jeux vidéo au Canada et aux États-Unis. Le siège est donc à Toronto, ce qui facilite grandement les échanges au niveau de l'Amérique du Nord. DreamCatcher s'est beaucoup spécialisé dans ce qu'on appelle les « Good Value ». Ce sont des jeux de moyen de gamme, avec beaucoup de contenu. En moyenne, ce sont beaucoup de jeux PC dits d'aventure, dont les anciennes productions en sont de bons exemples. Le paradoxe veut qu'en Amérique du Nord DreamCatcher distribue tout Wanadoo, tous les titres de feu Cryo et tous les titres de Microïds. Il ne faut donc pas s'étonner de voir dans notre catalogue des jeux comme Syberia. La grande force de DreamCatcher, c'est que la société est très bien implantée comme distributeur dans le continent nord-américain, et que beaucoup d'éditeurs européens passent par la société pour se faire distribuer sur ce marché.

Qu'est-ce qui a motivé DreamCatcher à reprendre Cryo ?
DreamCatcher et Cryo étaient déjà des partenaires de longue date. Il fut un temps où Cryo possédait des parts au sein de DreamCatcher ! Il y avait aussi beaucoup de connivences entre les 2 lignes éditoriales des produits de Cryo, et de tous les autres produits de DreamCatcher. Et puis, les produits de Cryo grand public comme Versailles ont permis à DreamCatcher d'engendrer des bénéfices. Là, depuis 3 ans, DreamCatcher est bénéficiaire ! Il était donc tout à fait normal et logique de s'engager pour reprendre Cryo.

Est-ce que vous allez un peu plus cibler les jeux technologiquement, en développant par exemple des produits qui ne peuvent tourner qu'avec des cartes graphiques performantes ?
C'est vrai qu'à une époque, la politique de la maison, c'était de ratisser tellement large, qu'il fallait à tout prix développer le jeu pour qu'il puisse aussi tourner en software, ce qui nous coûtait finalement beaucoup de temps, et beaucoup d'argent. Il est clair que dorénavant, tous les produits plus gamers développés dans le label Dreamcatcher ne s'encombreront plus d'une version Software.



Matthieu Saint Denis

Issu de l'ancienne équipe de Cryo, Matthieu Saint Denis est le responsable européen du marketing pour DreamCatcher. C'est tout naturellement vers lui que nous nous sommes tournés pour en savoir plus à propos de la naissance de DreamCatcher, ainsi que son devenir.

Quelques **questions** à Matthieu Saint Denis

Comment s'est passée la reprise de Cryo ?
J'aimerais revenir sur le terme de « reprise de Cryo ». Ça n'a pas été si simple que ça. Ce qui s'est passé juridiquement, c'est que la cession n'a pas pu avoir lieu, cassant ainsi tous les espoirs de reprise. Cryo a été mis en liquidation judiciaire, et au moment où la liquidation devait être appliquée, Richard Wah Kan a créé un groupe d'accession permettant d'acquérir une partie des actifs de Cryo. On a pu donc reprendre des gens, des locaux, du matériel, et des titres du catalogue.

Et le passif ?
Le passif n'a pas été repris. Tout ce qu'on a repris est donc sain. Dans l'histoire, tout le personnel de Cryo a pu rester. En revanche, en ce qui concerne les studios de développement comme in Utero ou Gamesquad, on a rien pu faire pour éponger les dettes. De même Cryo Networks a bel et bien été sacrifié. À partir de cette base saine, DreamCatcher a donc de bien meilleures chances de s'imposer en Europe.

Est-ce que vous comptez changer un petit peu la ligne éditoriale de vos jeux d'aventure ? Beaucoup considèrent que le Warp devient de plus en plus une ornière pour les jeux.
On a 2 marques qui sont complètement séparées. D'un côté, on a DreamCatcher et de l'autre, on a The Adventure Company. C'est à travers cette dernière qu'on traite toute la production qui fait notamment appel au Warp. L'air de rien, cette branche est très bénéficiaire, on a donc aucune raison valable de l'arrêter. Maintenant, dans le label The Adventure Company, on compte aussi intégrer des jeux d'aventure en 3D temps réel, ou en décors pré-calculés. En ce qui concerne plus précisément le Warp, l'idée est de le faire évoluer davantage, et surtout, de travailler beaucoup plus les jeux dans leur background de manière à exploiter proprement l'outil. Il ne faut plus que cela soit un simple outil d'exploration touristique.

Que pouvez-vous nous dire à propos de votre avenir ?
2003 est pour nous une année charnière. DreamCatcher s'installe sur le marché européen, et il est évident qu'on va avoir besoin de temps pour bien nous ancrer sur le marché. À terme, on devrait faire cesser l'usage des développements software pour l'ensemble de la production ; qu'elle soit grand public ou non. De même, une fois qu'on sera mieux installé, on prospectera davantage auprès de jeunes studios de développement afin de fournir un vaste catalogue. L'idée est de s'imposer sur le marché sur toutes les strates du public, qu'elles soient néophytes en matière de jeu, ou qu'elles fassent partie d'un public de gamers très pointu.

Est-ce à dire que vous pensez recréer une entité semblable à Cryo Networks ?
Non. C'est vrai qu'on a cherché à prospecter dans le domaine des jeux on-line, mais dans ce domaine plus que dans les autres, la concurrence est sévère. On préfère voir de loin l'évolution du marché dans cette catégorie de jeux avant de vouloir s'y aventurer à nouveau. De même, en matière de téléphonie mobile, on préfère rester très attentif au phénomène. C'est vrai qu'il y a eu des progrès dans ce domaine, mais ce média est encore trop neuf, et notre structure est encore trop récente, pour qu'on s'aventure dans le développement de jeu sur téléphone portable. Mais je répète que nous sommes très attentifs à ce qu'il se passe dans ce domaine. Dans l'immédiat, on essaye de se concentrer sur 4 typologies de jeu : arcade, aventure, jeu de rôle, et stratégie. Si on arrive à maîtriser cela, on pourra se développer plus sereinement.

JEU COMPLET

Warrior Kings™ Battles

" L'IA la plus performante jamais vue dans un RTS " PC GAMER

"Warrior Kings a enfin sa suite !"

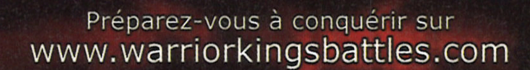


- Mode Escarmouche Skirmish jouable solo ou multijoueurs.
- Mode Valhalla sans gestion de ressource jouable solo ou multijoueurs.
- 22 campagnes en mode solo rejouables.
- Système d'Intelligence Artificielle unique: l'IA ne triche pas.
- Jeu tout en 3D : relief influe sur les performances des unités.
- Plus de 70 unités de combat (éléphants de guerre, navires incendiaires, archidruides, golems, etc...)
- 5 voies d'évolution possibles : Paganisme, Impérialisme, Renaissance,...
- Jusqu'à 8 joueurs en LAN et via Internet.
- Jeu optimisé pour parties multijoueurs.





diffusion









Empires : Dawn of the Modern

Rappel des précédents épisodes : fondé en 1997 par Rick Goodman, l'ancien Lead Designer d'Age of Empire, Stainless Steel Studios avait créé une jolie tempête avec Empire Earth. Développé avec un budget limité, leur jeu avait pourtant volé la vedette aux titres phare de la stratégie temps réel. C'était en 2001. Depuis, les mastodontes ont riposté : Blizzard a sorti WarCraft III, Ensemble Studio a dégainé Age of Mythology et Westwood a brandi Command & Conquer Generals. Mais cette débauche de capitaux, de talents et de technologies ne va certainement pas intimider Stainless Steel Studios… Les voici qui nous reviennent avec un projet plus ambitieux que jamais : Empires.

Plus GRAND, plus beau, plus MÉGALO

La recette d'Empire Earth a été plébiscitée par les joueurs, alors pourquoi en changer ? Leur second jeu est donc encore une fois le même cocktail de 2 genres : côté pile on se retrouve avec un gameplay qui rappelle Civilization. Le joueur doit faire traverser 1 000 années (5 grandes époques) à l'une des nombreuses civilisations du jeu. Trois de ces époques ont pour l'instant été présentées ; le Moyen Age, la Renaissance et la Seconde Guerre mondiale.

Fort du succès considérable d'Empire Earth, Stainless Steel Studios nous revient avec un projet encore plus mégalo. Attention, ces gens sont fous et capables de tenir les promesses les plus délirantes.

par monsieur pomme de terre





La logique voudrait que les 2 autres époques soient, l'une contemporaine, l'autre futuriste, mais pour l'instant rien d'officiel n'a encore été dévoilé. De l'autre côté, Empire est un jeu de stratégie temps réel. Côté face donc, on se retrouve aux commandes d'un RTS très axé sur le « micromanagement » dans la grande tradition de ce que fait Blizzard. Ainsi, de nombreuses unités posséderont des pouvoirs spéciaux. Rick Goodman le chef du projet précise : « Construire et envoyer vos troupes à l'attaque sans surveiller le déroulement des combats sera le plus court chemin vers la défaite. » Est-ce un hasard ? Le manque de micromanagement est justement le plus gros reproche qui a été fait à Age of Mythology.

Quelques SECRETS dévoilés…

Trois civilisations ont pour l'instant été rendues publiques : l'Allemagne, l'Angleterre et la Corée. Chaque civilisation disposera d'unités radicalement différentes de celles des autres, et chaque peuple aura un gameplay différent. Par exemple le joueur coréen « capturera » les péons des ennemis ; inutile donc pour lui d'en fabriquer, il suffira qu'il « tue » ceux de l'adversaire pour qu'ils rejoignent ses rangs. Mais l'une des plus grandes nouveautés ludiques réside peut-être dans l'abandon du traditionnel système pierre/papier/ciseau. Le système de combat ne sera donc pas basé sur une prédation systématique du genre : les archers sont écrasés par la cavalerie, la cavalerie est terrassée par les lanciers et les lanciers sont



Contrairement à Blizzard et Westwood, Stainless Steel Studios n'a pas abandonné les unités maritimes au profit des troupes aériennes… au vu de ces screens, on se dit que ça valait peut-être effectivement le coup.

décimés par les archers, mais par quelque chose de plus raffiné. Rick Goodman s'explique sur ce point : « Dans Empire, toutes les unités sont complètement différentes dans chaque camp. Il est impossible de comparer un cavalier anglais à un cavalier allemand ; ils n'ont pas du tout le même fonctionnement. On a donc dû faire table rase de tous les systèmes de combat existants. » Toutes les unités ou presque auront aussi un pouvoir alternatif (à micromanager) et en voici quelques exemples en vrac : à l'époque médiévale, les Coréens disloqueront les rangs ennemis en les chargeant avec des chars à bœufs hérissés de piques. Mais il sera aussi possible de faire exploser ces chars puisqu'ils transporteront des tonneaux d'explosifs. Les catapultes anglaises pourront lancer des projectiles létaux mais aussi des carcasses d'animaux malades pour répandre des épidémies. À la renaissance, leurs navires pourront, s'ils le désirent, faire feu en utilisant comme projectiles des chaînes qui endommageront les voilures et immobiliseront ainsi les flottes ennemies. Le génie allemand sera capable de disposer sur le champ de bataille des trappes camouflées hérissées de piques. Leur guérisseur pourra ranimer les troupes perdues par l'adversaire et celles-ci viendront alors gonfler ses rangs. Pendant la Seconde Guerre mondiale, la présence de gradés allemands décuplera le moral des troupes. Les Anglais disposeront de plongeurs commandos capables de s'infiltrer dans les ports ennemis pour y couler leurs flottes. Bref, exactement comme dans WarCraft III, il faudra cliquer un peu partout pour optimiser et combiner les innombrables pouvoirs de ses unités.

World

PEUT-ON plaire à tout le monde ?

C'est en tout cas le pari lancé par Stainless Studios : séduire à la fois les joueurs occasionnels et les hardcore gamers. Mais tandis que tous ces gens peuvent s'accommoder d'une même campagne solo simplement en réglant le niveau de difficulté, comment satisfaire en multijoueur 2 publics si différents ? Les joueurs occasionnels préfèrent bichonner leurs constructions, détestent les rushs de début de partie, aiment jouer sur des cartes gigantesques. Ils jouent rarement, mais préfèrent que leurs parties durent plusieurs heures. Pour les hardcore gamers, un bon jeu, c'est tout le contraire : un gameplay rapide où l'attaque prend très tôt dans la partie le dessus sur la défense. La réponse de Stainless Studios est simple et brutale : proposer 2 jeux. Le mode

En prévision d'une attaque américaine sur leur territoire, les Coréens s'entraînent au maniement de la fourche.



Encore un pouvoir spécial : les archers peuvent tirer des projectiles enflammés. Le bois étant une ressource importante, une tactique pourra consister à brûler les forêts de l'ennemi… qui n'aura plus qu'à les replanter.

Genre : Stratégie Temps Réel **Editeur :** Activision **Développeur :** Stainless Steel Studios **Sortie prévue :** non communiquée

Empires : Dawn of the Modern World

Empire Building sera l'occasion de construire son empire et de faire évoluer sa technologie sur 1 000 ans, comme dans la campagne solo. Les parties dureront entre une et trois heures. Radicalement différent, le mode Tournois sera un RTS beaucoup plus stressant, reposant sur le rush et le micromanagement, avec des matchs ne durant qu'un à trois quarts d'heure... bref, du WarCraft III.



Sur cette photo se cachent 25 Allemands. À vous de les découvrir.

TECHNIQUE les yeux, technique tout le monde

La grosse claque de cette première présentation reste cependant le rendu graphique du jeu : ombres en temps réel, alternance jour/nuit, terrain et plans d'eau en bump mapping, effets de réflexion, de transparence, effets de particules pour les poussières, les explosions, les débris, les nuées d'insectes, empreintes des véhicules et des fantassins, traces de sang... je crois qu'aucun RTS à ce jour ne rassemble toutes ces technologies. Le résultat est tout bonnement stupéfiant : Rick Goodman fixe juste la caméra en gros plan sur un cavalier en pleine charge et... on se croirait en plein travelling dans un film de cape et d'épée. Le niveau de détail est quasiment celui d'un FPS. Entre autres détails qui tuent, on notera les navires coulés qui restent au fond des océans et deviennent des épaves que l'on voit par transparence ou les véhicules qui se cabossent à mesure qu'ils encaissent des dégâts. Ajoutez à cela un moteur physique qui gère jusqu'au recul des pièces d'artilleries, génère des explosions spectaculaires qui envoient valdinguer vos fantassins dans les airs. Le résultat est très impressionnant.

Oh les DINGUES...

Ouaip, c'est bien joli tout ça, mais la grande question reste : « Stainless Steel Studios sera-t-il capable de maîtriser le gros monstre auquel il est en train de donner la vie ? » Car au final, Empire ne sera pas un, mais 4 jeux à la fois, tous très ambitieux : un jeu tactique (aspect RTS), un jeu stratégique (aspect « Civilization »), et deux jeux multijoueurs très différents. Multipliez le tout par le nombre de civilisations présentes (il est encore secret mais devrait tourner autours de 6), et multipliez une seconde fois le travail par 5, c'est à dire par le nombre d'époques que survole le jeu... ça fait... hum... beaucoup de travail. Tiens, sur leur site, j'apprends justement qu'ils recrutent et l'annonce précise : « Nous cherchons des gens prêts à travailler bien au-delà de leurs 40 heures, qui sacrifieront leurs nuits et leurs week-ends. » Je crois qu'ils ne plaisantent pas du tout. Si vous vous sentez d'attaque pour vous nourrir exclusivement de kiwi et de Guronsan, c'est ici que ça embauche (demandez le gros monsieur avec un fouet) : www.stainlesssteelstudios.com/jobs/

Spécialité de bœuf sauté.





Assiégé par une armée britannique.



WinFast®

L' Ère de l'interaction entre cinéma et jeux vidéos 3D

300

GeFORCE FX

www.leadtek.com.tw

Série WinFast A300 - Équipée du **moteur CineFX TM de Nvidia**, qui supporte le nouveau **langage de haut niveau Cg** et exécute des effets visuels de qualité cinématographique **en temps réel**.

Les GPU **GeForce FX** de NVIDIA utilisent le procédé de gravure 0.13 μm qui est **à la pointe de la technologie**. Ce dernier est utilisé pour les procédés de fabrication complexes et **un fonctionnement à des fréquences très élevées**.

- Moteur pouvant fournir un rendu de 8 pixels par cycle d'horloge.
- Supporte matériellement les API DirectX 9.0 et OpenGL 1.4.
- Supporte le dernier standard AGP 8x atteignant des taux de transfert de 2.1 GB/s.
- Moteurs Advanced Pixel Shader 2.0+ et Vertex Shader 2.0 + pour des effets toujours plus réalistes.
- La mémoire la plus rapide du monde fonctionnant à pas moins de 1 GHz utilisant la technologie DDR II.
- Technologie d'anticrénelage à l'efficacité époustouflante NVIDIA Intellisample TM.



Leadtek®
We Make Dreams a Reality

PRODUITS DISTRIBUES PAR



49, Route Principale du Port
92631 Gennevilliers cedex

Tél. : 01 41 47 67 67
Fax : 01 47 94 34 70

www.morextech.com
E-mail : info@morextech.com



Informations détaillés, caractéristiques techniques et liste de revendeurs disponible sur notre site.

Il est des voyages de presse particulièrement attrayants qui donnent l'occasion de voir des jeux intéressants ainsi que des personnages sortant de l'ordinaire. C'est pourquoi, lorsqu'on me proposa d'aller faire un tour en Normandie pour découvrir Commandos 3, j'ai dit : « Banco. » Et j'ai vendu la caravane dans la foulée, histoire d'avoir un peu d'argent de poche...

Capt'ain Ta Race

Commandos 3 : Destination Berlin

Éditeur : Eidos **Développeur : Pyro Studios** **Sortie prévue : Été 2003**

La cinquième dimension

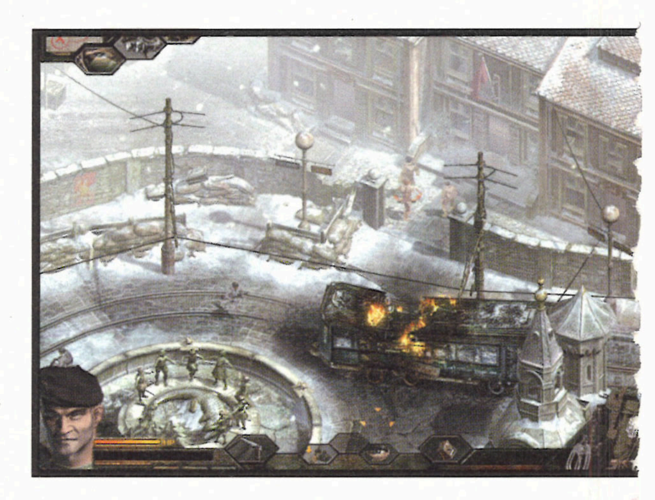
Une bonne partie de la presse européenne, ainsi que 2 journalistes coréens avaient fait le déplacement pour voir cette nouvelle version de Commandos. Après 2 heures de train, nous avons emprunté un bus pour enfin arriver à notre hôtel, un magnifique relais château rempli d'Allemands en uniforme. L'ambiance était posée. Après une soirée arrosée, nous fûmes conviés, le lendemain matin, à voir les premières images du jeu. Et ma foi, elles donnent grave envie d'y jouer, car cette nouvelle mouture devrait une fois de plus nous scotcher devant nos PC. Le moteur du jeu est tout neuf, les décors sont toujours aussi soignés, et l'interface radicalement différente. Les scènes cinématiques sont de toute beauté et surclassent de très loin celles des précédentes versions. En ce qui concerne le gameplay, il faudra attendre une version test pour en parler, car cette version est loin d'être terminée. Pour en savoir un peu plus, je partis à l'assaut du chef de projet, Ignacio Gonzo Suàrez (le créateur de Commandos) ayant quitté Pyro pour fonder sa boîte.

Une fois encore, attendez-vous à affronter et neutraliser des tonnes d'ennemis.



Comme on peut le voir sur cette image, les explosions sont nettement plus réussies que dans les précédents volets.





JOYSTICK : QU'AVEZ-VOUS CHANGÉ DANS CETTE NOUVELLE VERSION ?

Ignacio Gonzo Suàrez : Tout d'abord le moteur est complètement nouveau, et nous a permis de proposer des animations beaucoup plus pointues, comme pour le déplacement des véhicules. Les explosions sont également plus réalistes que dans la version précédente. En gros, nous sommes parvenus à obtenir 4 fois plus de détails sur les personnages, ainsi que sur les édifices et les pièces intérieures.

VOUS AVEZ AUSSI BEAUCOUP TRAVAILLÉ SUR LES SCÈNES CINÉMATIQUES.

Effectivement, nous avons fait un gros effort sur ce point afin de les rendre le plus attrayantes possible, surtout en ce qui concerne les briefings de mission.

QU'EN EST-IL DU MODE MULTIJOUEUR ?

Nous avons intégré cette fois-ci un mode Death Match qui devrait apporter une dimension et une longévité supplémentaire à Commandos 3.

IL SEMBLE AUSSI QU'IL Y AIT MOINS DE PERSONNAGES ?

Tout à fait, nous n'avons gardé que le strict minimum et nous sommes revenus à la version de base. Nous nous sommes aperçus que certains personnages de la version précédente n'apportaient pas grand-chose au jeu, et que les joueurs ne les utilisaient quasiment pas. Il n'y aura donc que 6 personnages au lieu de 9.

COMBIEN Y AURA-T-IL DE MISSIONS ?

Il faudra compter sur 25 missions, mais celles-ci seront plus courtes qu'avant. Car là aussi, beaucoup de joueurs ont trouvé certaines missions trop longues dans Commandos 2, ce qui est assez vrai. Nous avons donc pris soin de ne pas renouveler cette erreur, afin de ne pas provoquer la lassitude chez les joueurs. D'autre part, la manière d'aborder les missions sera totalement différente. Les divers objectifs pourront être remplis librement par le joueur, et non plus dans un ordre chronologique imposé.

QUAND AURA T-ON LE PLAISIR DE JOUER À COMMANDO 3 ?

Nous devrions sortir, si tout va bien, une version jouable vers le mois de juin (ndlr : date à prendre avec toutes les réserves d'usage, Pyro Studios étant un grand perfectionniste...)



ATTENTION
NOUVELLE NOTATION & NOUVEAUX ICONES

Eh oui, tout arrive. Joystick modifie son barème de notation. Les pourcentages disparaissent au profit de notes décimales. Afin de vous habituer à ce changement, voici un tableau récapitulant les critères d'évaluation :

0 On en rit encore, et on vous le fait partager.

1 Le jeu a 5 ans de retard, mais pas son prix. N'achetez sous aucun prétexte.

2 C'est pas bon signe...

3 L'idée était là, pas les programmeurs.

4 Globalement décevant.

5 Sans surprise et sans saveur.

6 Éventuellement pour les amateurs du genre.

7 Bien sous tout rapport.

8 Mieux que le 7. Une référence dans son genre.

9 Totalement incontournable.

10 Un jeu surpuissant (très rare).

Nous profitons également de l'occasion pour modifier nos icones. Exit les logos de Windows, d'OpenGL et de Direct3D. Billou a gagné la bataille. 99,9% des jeux nécessitent au minimum Windows 98 et la compatibilité avec 2000 et XP est désormais assurée. Idem pour Direct3D ou OpenGL. Bref, la nouvelle génération d'icones est la suivante :

Recommandation : Renseigne sur le type de public auquel s'adresse le jeu.



Pour tout public.

PUBLIC AVERTI — Le jeu comporte un langage un peu rude et/ou certaines scènes brutales (ex : Opération Flashpoint). Il peut également s'agir d'un logiciel complexe et difficile d'accès pour les plus jeunes.

PUBLIC ADULTE — Un jeu très violent et/ou comportant un langage cru (exemple : King Pin, GTA III).

LOCAL IP/IPX — Réseau local : Cet icone est accompagné d'un chiffre indiquant le nombre de joueurs et une indication des protocoles disponibles. Par défaut, le protocole est le TCP/IP.



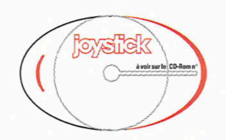
Internet : Même chose pour l'icone Internet qui indique si le jeu est jouable sur Internet via le protocole TCP/IP.



Jeu majeur et indispensable

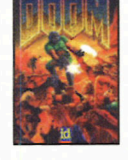


Au secours ! Nécessite une très grosse configuration



Démo ou patch présents sur le CD-Rom

ACTION



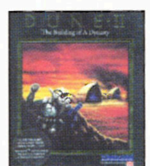
Crimson Skies — *Octobre 2000* • Zipper Interactive

Jedi Outcast — *Avril 2002* • Raven Software

Medal of Honor — *Février 2002* • 2015 Inc.

No One Lives Forever 2 — *Octobre 2002* • Monolith

STRATÉGIE



Age of Mythology — *Décembre 2002* • Ensemble Studios

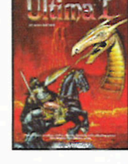
Heroes 4 — *Mai 2002* • New World Computing

Moon Project — *Mai 2001* • Topware

WarCraft III — *Septembre 2002* • Blizzard



JEUX DE RÔLE

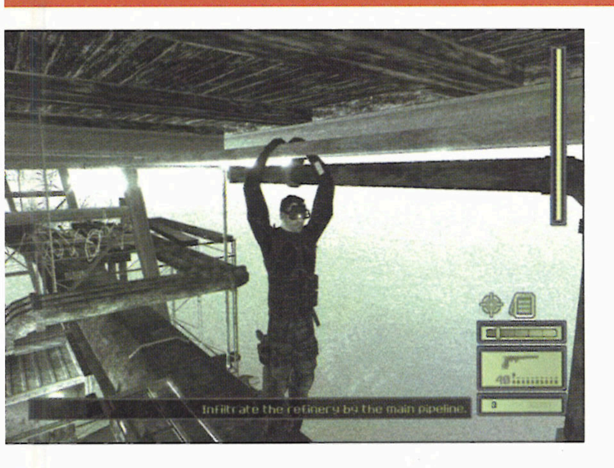


Arcanum — *Septembre 2001* • Troïka Games

Arx Fatalis — *Septembre 2002* • Arkane

Morrowind — *Juin 2002* • Bethesda Softworks

Neverwinter Nights — *Septembre 2002* • Bioware



ACTION AVENTURE

Deus Ex — *Septembre 2000* • Ion Storm

GTA III — *Juin 2002* • DMA Designs

Hitman 2 — *Octobre 2002* • IO Interactive

Mafia — *Septembre 2002* • Illusion Softworks

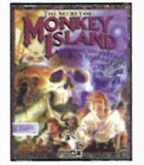
ACTION TACTIQUE

Splinter Cell — *Février 2003* • Ubi Soft Montréal

Opération Flashpoint — *Juin 2001* • Bohemia Interactive

Rogue Spear — *Septembre 1999* • Red Storm Entertainment

AVENTURE





Gabriel Knight 3 — *Décembre 1999* • Sierra

Monkey Island 3 — *Décembre 1997* • LucasArts

Simon the Sorcerer 3D — *Avril 2002* • Headfirst production

GESTION

Anno 1503 — *Avril 2003* • Sunflowers

Casino inc. — *Avril 2003* • Hot House Creations

Industry Giant 2 — *Octobre 2002* • JoWooD

Railroad Tycoon II — *Décembre 1998* • Pop Top software

The Sims — *Février 2000* • Maxis



SPORT



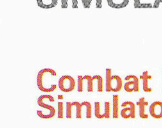


Tiger Woods PGA Tour 2003 — *Décembre 2002* • EA Sports

Virtual Skipper 2 — *Octobre 2002* • Duran France

Virtua Tennis — *Mai 2002* • Hitmaker

SIMULATION



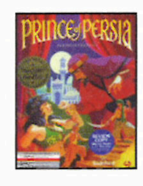
Combat Flight Simulator 3 — *Novembre 2002* • Microsoft

F1 2002 — *Juin 2002* • EA Sports

Flight Simulator 2002 — *Novembre 2001* • Microsoft

Grand Prix Legends — *Octobre 1998* • Papyrus

IL2: Forgotten Battles — *Avril 2003* • Maddox Games



PLATES-FORMES

Gift — *Novembre 2000* • Eko Software

Rayman 3 — *Mars 2003* • Ubi Soft



ARCADE RÉFLEXION

Chess Master 9000 — *Décembre 2002* • Ubi Soft

Worms World Party — *Mars 2001* • Team 17





RÉSEAU

Anarchy Online — *Septembre 2001* • Funcom

Asheron's Call 2 — *Décembre 2002* • Turbine

Battlefield 1942 — *Octobre 2002* • Dice

Half-Life et Counter-Strike — *Décembre 1998* • Valve & ind.

Quake 3 & mods — *Décembre 1999* • Id Software

Unreal Tournament 2003 — *Novembre 2002* • Epic

LES JEUX QU'ON ATTEND

Colin McRae 3
Codemasters — Simulation/Codemasters

Deus Ex 2
Ion Storm — Action-Aventure/Eidos

Doom III
Id Software — Shoot/Activision

Frozen Throne
STR — Blizzard

Star Wars Galaxies Online
Verant-SOE — Online/Lucas Arts-SOE

GTA Vice City
Rockstar North — Action/Aventure Take 2 Interactive



Anno 1503

STRATÉGIE/GESTION EN TEMPS RÉEL



APRÈS UN PETIT PASSAGE À VIDE QUI A COÏNCIDÉ AVEC LA SORTIE DE SIM CITY 4, J'AVAIS RETROUVÉ CES DERNIÈRES SEMAINES UNE VIE À PEU PRÈS NORMALE. JE RÉUSSISSAIS À ME COUCHER AVANT QUE LE SOLEIL NE SE LÈVE, JE M'ALIMENTAIS À HEURE FIXE, ET J'AVAIS RÉCEMMENT ENTREPRIS D'ACHETER DES PRODUITS MÉNAGERS POUR RÉCURER MON APPARTEMENT. PARFOIS, IL M'ARRIVAIT MÊME DE PARLER AVEC D'AUTRES ÊTRES HUMAINS PENDANT PLUSIEURS MINUTES SANS AVOIR IMMÉDIATEMENT ENVIE DE LES ASSOMMER POUR RETOURNER DEVANT MON MONITEUR. ET PUIS ANNO 1503 M'EST TOMBÉ DESSUS. TANT PIS, J'ATTENDRAI L'AUTOMNE POUR REBÂTIR MA VIE SOCIALE.





Même si certains aspects de la réalisation datent d'avant la chute du Mur de Berlin, on prend quand même du plaisir à contempler le fruit de son travail.

Mes amis me le répètent souvent, je partage énormément de choses avec les Allemands. Outre un goût prononcé pour la charcuterie, les grosses berlines cossues et une certaine idée de l'ordre et de la discipline, mon cœur de joueur est lui aussi tout empreint de germanisme. Je suis en effet un énorme fan de ces jeux de stratégie/gestion qui nous arrivent régulièrement d'outre-Rhin, de ces gameplay teutons bien rigoureux, bien cérébraux, qui ont fait le succès de titres comme The Settlers et Anno 1602, tous deux des cartons monumentaux au pays de Goethe et de Rammstein. Alors évidemment, Anno 1503 figurait en bonne position depuis maintenant 4 ans dans la liste des jeux que j'attendais le plus. On sait que les développeurs francfortois de Sunflowers ont passé un temps monstrueux à peaufiner cette suite, qu'ils ont écouté attentivement les fans du premier épisode, mais ont-ils réussi leur coup ? Est-ce qu'on va encore tomber dans le piège et gâcher 300 heures de notre belle jeunesse à construire des fermes à patates et des tavernes pour colons alcooliques ? Mes amis, j'en ai bien peur.

Voyage dans le XVIe

Une partie de Anno 1503 débute toujours par le même rituel. On se retrouve à la tête d'un petit bateau chargé de vivres en plein milieu de la mer, et il faut découvrir un endroit à coloniser. Ce n'est pas le choix qui manque vu que les cartes sont monstrueuses, au bas mot deux fois plus grosses que celles de Anno 1602. En mode de vue normal, avec le zoom moyen, elles doivent faire quelque chose comme 400 fois ce qu'on voit à l'écran, ce qui est énorme. Ce sont généralement des archipels composés d'îles de taille et de climat très variables. On trouvera des îles arides, des îles de jungle, des îles polaires... Il ne sera pas possible

Dans les grosses colonies où la concentration de population est forte, les feux se déclenchent souvent. Il faut alors construire une A) clinique B) caserne de pompiers C) boulangerie. Bravo, vous avez répondu C, vous êtes bourré.





TOUT PUBLIC

CONFIG MINIMUM **PIII 500 MHz, 128 Mo, Carte 3D 16 Mo**
ÉDITEUR **Electronic Arts**
DÉVELOPPEUR **Sunflowers GmbH Allemagne**
TEXTE ET VOIX **EN FRANÇAIS**

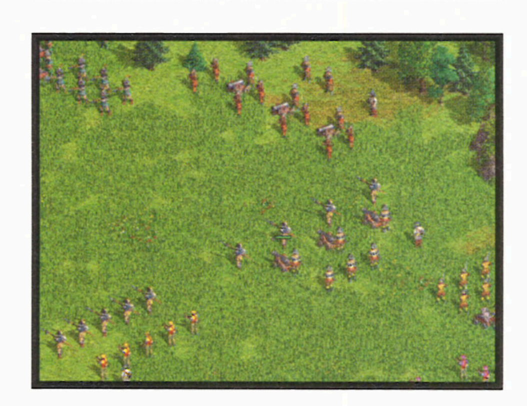
d'installer la première colonie ailleurs que sur une zone tempérée, le programme limitant le choix pour éviter que les débutants ne se retrouvent à devoir faire pousser du houblon ou chasser du gibier sur la banquise. En approchant d'une île avec le bateau, on peut connaître sa fertilité grâce à des petits icones qui s'affichent et qui indiquent ce que les terres pourront supporter comme culture. Lorsqu'on trouve un coin accueillant, on crée un entrepôt, point de départ de toute colonie, et on y transfère le bois, la nourriture et les outils qui serviront à construire les premiers bâtiments et à nourrir les premiers colons. Ensuite, on peut commencer à développer un embryon de ville : quelques sentiers et les premières maisons, qu'on fait magiquement apparaître sans aucun temps de construction. Au départ, c'est vraiment la zone, 3 cahutes branlantes qui abritent une vingtaine de pionniers morts de faim, mais tout le plaisir du jeu va consister à transformer cela en une grosse ville prospère du XVI[e] siècle.

Sim Colonie

Pour cela, il va falloir surveiller les besoins des colons et les satisfaire un à un. Les tout premiers habitants du Nouveau Monde, les pionniers, sont généralement d'anciens marins crasseux qu'on contente facilement : ils demandent de la nourriture ainsi que du cuir et du tissu pour s'habiller. Les premiers circuits de production à mettre en place sont donc assez simples : on bâtit un élevage de moutons à côté d'une maison de tisserand, une hutte de chasseur à côté d'une tannerie et on peut déjà voir les petits porteurs faire circuler les marchandises d'un bâtiment à l'autre pour que les produits bruts, peau de bête et laine de mouton, soient transformés en produits finis. Évidemment, comme vous avez appris à le faire depuis The Settlers, vous penserez à optimiser le placement géographique des bâtiments afin de réduire au maximum le temps de circulation. Ensuite, il suffit de créer un étal de vente à côté des entrepôts pour que ces produits finis puissent être achetés par la populace. En cliquant sur les maisons de pionniers, on peut alors voir grimper la barre de satisfaction correspondant à chaque bien de consommation, et se sentir légitimement fier d'être un dirigeant qui prend soin de son peuple. Quand ils sont repus, les pionniers passent à l'étape supérieure et deviennent des colons. Ça se voit graphiquement : leur habitat change d'aspect pour devenir un petit peu moins rudimentaire. Ça se voit aussi dans les chiffres, car une maison de colon peut abriter plus de personnes, et les locataires ont des goûts plus sophistiqués. Il faut donc se remettre au boulot pour satisfaire les moindres désirs des nouveaux arrivants : de la bière d'abord, parce que nous sommes dans un jeu allemand, mais aussi du sel. Chaque bien va demander la mise en place d'un nouveau circuit de production : mine puis saline pour le sel, champ de patates ou de houblon puis brasserie et taverne pour la gueuze. Une fois bien bourrés, les colons auront besoin de nourriture spirituelle et intellectuelle, viendra alors le temps de leur offrir une école et une chapelle. Ce sont des bâtiments « à aire d'effet » façon commissariat dans Sim City, qui agissent automatiquement sur les habitants se trouvant dans leur rayon d'action. Là encore, il faut bien réfléchir à leur placement pour optimiser leur effet.


Voilà une colonie au stade avancé, prête à accueillir ses premiers aristocrates. Comme vous le voyez, les bâtiments sont vraiment sympas et il n'y a aucun effet de répétition.


Le fort est un bâtiment militaire de taille moyenne, plus costaud que le fortin et moins ruineux à l'entretien qu'une vraie forteresse.

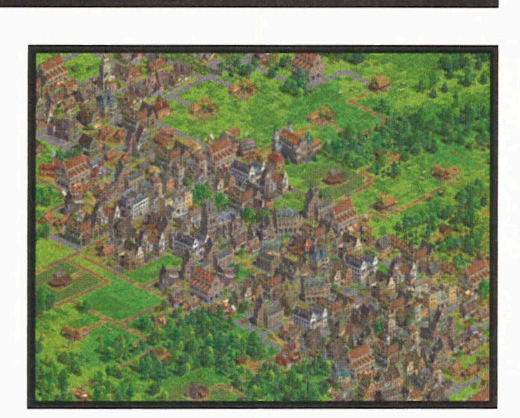


Les marchés couverts permettent d'étendre le territoire de la colonie et stockent toutes les marchandises. Devant, on trouve les étals vendant les différentes catégories de biens de consommation.


Et le multi ?

Il me semble qu'il devait y avoir une partie multijoueur à Anno 1503, mais le menu a mystérieusement disparu de la version que nous avons reçue pour le test. Pourtant, il y a bien une petite place qui lui est réservée, juste entre « Solo » et « Options »... Si le multijoueur apparaît dans les versions commerciales, nous vous en reparlerons.





Le nouveau titre de Sunflowers est au moins aussi addictif que le premier.

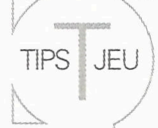


Complexe mais pas (trop) compliqué

Au total, les habitants du monde d'Anno 1503 passent par 5 étapes d'évolution : pionniers, colons, citoyens, marchands puis aristocrates, le stade ultime d'évolution du jeu. À chaque nouvelle étape, les habitants réclameront une nouvelle série de biens à consommer et le jeu va se complexifier très progressivement. S'il est simple de satisfaire un pionnier, c'est une autre paire de manche pour un marchand. Par exemple, les marchands exigent des vêtements de soie. Ça paraît simple comme ça, mais comptez une bonne heure de jeu avant de leur fournir leurs premières chemises. Il faut construire une magnanerie qui produira du fil de soie, une plantation d'indigotiers qui fournira la teinture, et transformer tout cela en vêtements dans une teinturerie. Problème : pour les construire, il faut des briques, car ce sont des bâtiments avancés. Si l'on a des voisins sympas, on peut leur en acheter une cargaison à prix d'or, mais mieux vaut les produire soi-même chez un tailleur de pierre qui prendra sa matière première dans une carrière. Là-dessus, on se rend compte que le stock d'outils de construction est bientôt épuisé, il va donc falloir en fabriquer d'autres en démarrant une mine de métal qui alimentera une fonderie, qui elle-même alimentera le forgeron.... Voilà un petit aperçu de l'économie d'Anno 1503. Les développeurs nous avaient promis qu'elle serait nettement plus riche que celle de 1602, bah ils ne nous ont pas pipeautés... Au total, il faudra jongler avec 19 matières premières (canne à sucre, graisse de baleine, chanvre, céréale, fer...), 15 produits de consommation (tabac, bijou, fourrure, épice, huile de lampe...) et 4 matériaux de construction. Quant au nombre de bâtiment différents qu'on pourra placer dans la ville, il vient flirter avec la centaine. Aucun jeu de ce type ne fait aussi bien, et pourtant, malgré la diversité effarante des ressources et la quantité de circuits de production à mettre en place, on n'est jamais enterré sous la complexité du jeu, car tout se met en place progressivement, au fur et à mesure de l'évolution du petit peuple.



L'ordinateur aime développer ses colonies de manière très stricte, avec des beaux carrés de 8x8 cases pour faire bien organisé.



En début de partie, plutôt que de laisser votre bateau au port, faites-lui explorer la carte afin de trouver d'autres nations. Ensuite, signez un accord commercial avec ces nations et achetez des outils dans votre port. On tombe en effet facilement à court d'outils en début de partie, et les bâtiments qui permettent de les produire n'arrivent que plus tard.



Commerce extérieur

Mais l'économie n'est pas tout. Ça représente, allez, à la louche, 70 % du jeu. Lorsqu'on fait une partie en mode Facile, on peut se permettre de faire du 100 % économie

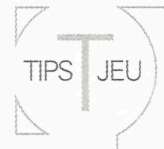
et choisir de vivre en autarcie, en se développant tranquillou sur une île sans chercher à rentrer en contact avec les peuplades du coin ou les autres nations colonisatrices. En niveau de difficulté moyen ou difficile, on a pas le choix, il faut s'intéresser à ce que font les autres. Alors Anno 1503 gère bien sûr la diplomatie, et ce de manière assez simple : on peut signer différents traités et envoyer des insultes, des compliments ou des menaces de guerre aux autres dirigeants locaux, afin d'influencer leur attitude. En début de partie, il est utile de signer des traités commerciaux avec tout le monde, afin de se procurer les matières premières ou les biens de consommation qu'on ne produit pas encore. Ensuite, ça s'inverse, le commerce avec les autres nations devient un moyen de s'enrichir facilement. En s'accaparant par exemple la seule île de la carte sur laquelle pousse le tabac, on peut se faire une fortune en le cultivant massivement et en le revendant aux autres nations. Grâce à un excellent système de route commerciale, les bateaux peuvent être « programmés » pour faire des circuits à travers toute la carte, de port en port, en vendant la marchandise à un prix minimum. En cas de guerre, on peut même spécifier des « waypoints » à ces bateaux pour qu'ils évitent les zones où les navires ennemis les attendent – car évidemment, ils peuvent se faire détrousser les cales en étant abordés.

Parce que rien ne vaut un bon coup de canon

La guerre justement, c'est l'autre volet de la « diplomatie » dans Anno 1503. Ce qui est étonnant, c'est qu'en se contentant de jouer de manière pacifique, le jeu est déjà d'une richesse et d'une profondeur qui suffirait à en faire un excellent titre. Mais les développeurs ne s'en sont pas contentés et ont rajouté une épaisse couche de stratégie temps réel. Là où Anno 1602 proposait une gestion approximative des troupes, les guerres dans Anno 1503 se jouent comme dans n'importe quel RTS. Les soldats peuvent être contrôlés directement, on peut les grouper, leur assigner des raccourcis clavier, les mettre en formation, etc. Les unités n'ont rien d'original, mais elles sont conformes à l'époque. On trouve des piquiers, des archers, des soldats équipés de mousquets ou encore des armes de siège genre bombarde. Évidemment, chaque unité est plus ou moins forte en face d'un autre type d'unités selon le bon vieux système du pierre/feuille/ciseau. Les troupes s'obtiennent en construisant un fort et en mettant en place, encore une fois, un long circuit de production qui part de la mine de métal pour arriver aux fabricants d'arcs, épées et armures diverses qui viendront équiper les soldats. Enfin, pour se défendre, on dispose de remparts et de tours de défense, 2 fortifications très efficaces mais qui pompent énormément de ressources. Tout cela rend les guerres très distrayantes : les unités sont plutôt bien équilibrées, les combats sont assez tactiques dès que l'adversaire s'est fortifié, et les combats sont au final très agréables à jouer, ce n'est plus la corvée que c'était dans Anno 1602.







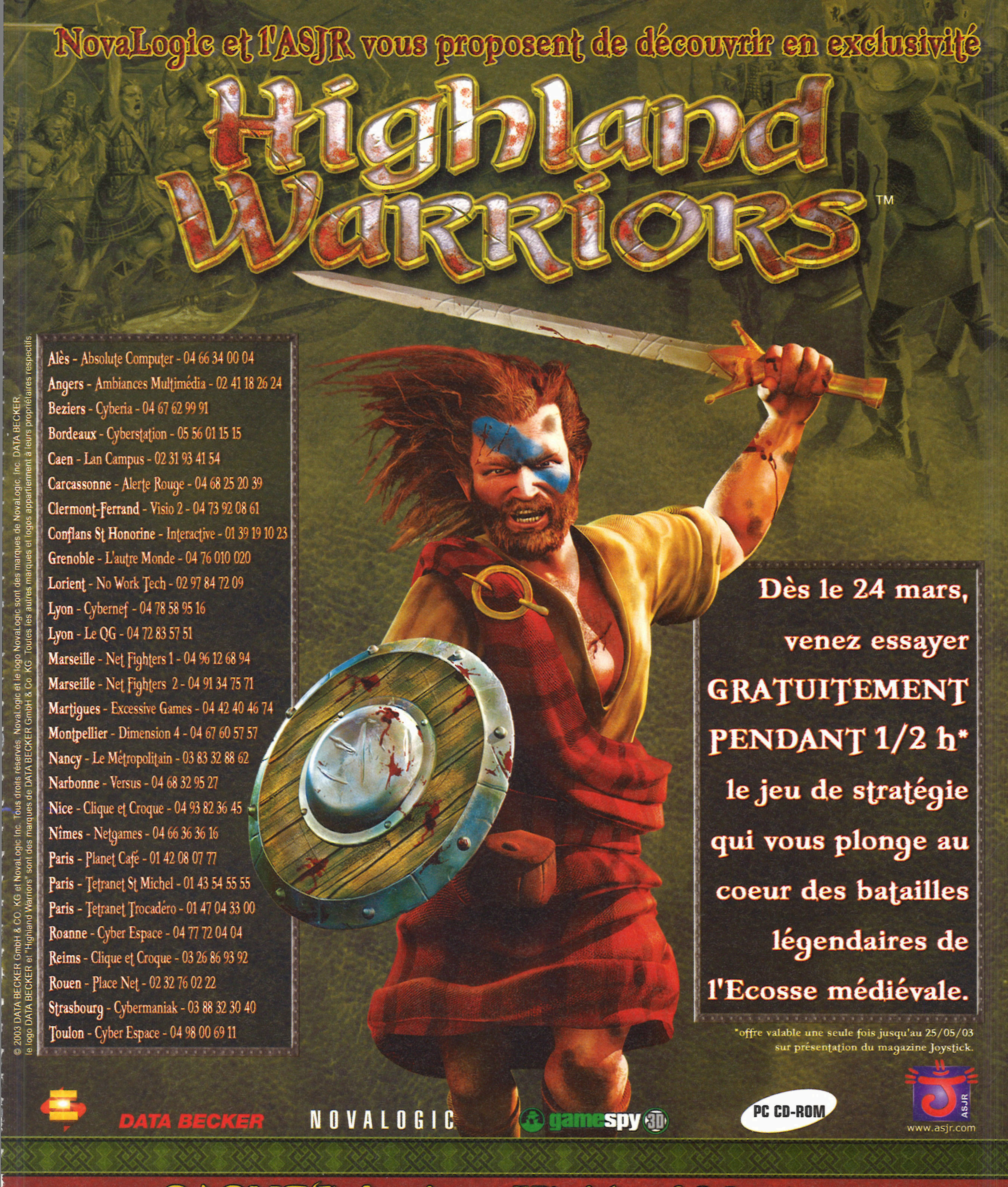
Lorsque vous choisissez le lieu d'implantation de votre première colonie, vérifiez qu'il y a des montagnes dans les environs, cela vous évitera d'avoir à lancer une seconde colonie sur une autre île montagneuse pour y construire les mines.

Moche mais en fait assez joli

Le mois dernier, j'avais commencé le bêta-test de ce jeu en clouant au pilori la réalisation graphique du titre. Bon, mea culpa, ce n'est pas si mauvais que ça. Il y a certaines parties de la réalisation qui restent indignes d'un jeu du XXIe siècle. Passe encore que cela soit de la 2D, mais certaines animations font vraiment taches, comme celles des bateaux qui ne tournent que par cran de 45 degrés. Les décors sont aussi tristement immobiles, on a juste droit à une faune (elle aussi animée très sommairement) qui se balade au hasard. Les arbres qui bougent, les oiseaux qui s'envolent des forêts, vous pouvez oublier... Même la mer, affichée en simili-3D avec des effets de vague sur les côtes, est plutôt moche. En fait, pour que le jeu devienne mignon, il faut attendre d'avoir une belle grosse colonie fortifiée remplissant



Il faudra jongler avec 19 matières premières, 15 produits de consommation et 4 matériaux de construction.



GAGNEZ des jeux Highland Warriors,
et des heures de jeu dans les salles de l'ASJR
En participant au concours Highland Warriors sur UBI.COM

Là où Anno 1602 proposait une gestion approximative des troupes, les guerres dans Anno 1503 se jouent comme dans n'importe quel RTS.

Un peu de technique

R.A.S. en ce qui concerne les exigences matos, le jeu n'est pas vraiment du genre à demander un 3 GHz pour fonctionner correctement. La configuration minimale de l'éditeur est, pour une fois, plutôt réaliste : avec un PIII 500 MHz et 128 Mo de RAM, vous pourrez effectivement profiter du jeu sans ralentissements. Pour le faire tourner dans la plus haute résolution possible, avec tous les détails au maximum, un PIII 800, 256 Mo et une GeForce2 suffiront, même pour afficher les grosses colonies. Oui, c'est sûr, ce n'est pas Sim City 4. Un petit mot pour finir sur la bande-son : étonnamment, je n'ai pas eu envie de la couper au bout de 20 secondes. Les airs sont agréables, relaxants, même si la flûte, ça gave un peu au bout de la dixième heure.



plusieurs écrans de jolis bâtiments médiévaux. Là, effectivement, ça commence à avoir de la gueule. Les bâtiments sont très variés, les graphistes ayant prévu plusieurs versions de chaque type d'habitation pour éviter l'effet de répétition. On peut voir les colons en habit d'époque déambuler dans les rues ou faire la queue devant les étals de marchandise. L'ensemble a un côté vivant et beaucoup moins artificiel qu'une ville toute carrée de Sim City 4 par exemple, et même si au niveau technique, les 2 jeux ne jouent pas dans la même division, Anno 1503 se rattrape avec un design urbain style renaissance finalement très réussi. En bref, même si certains aspects de la réalisation datent d'avant la chute du Mur de Berlin, on prend quand même du plaisir à contempler le fruit de son travail.

L'interface dans ta face

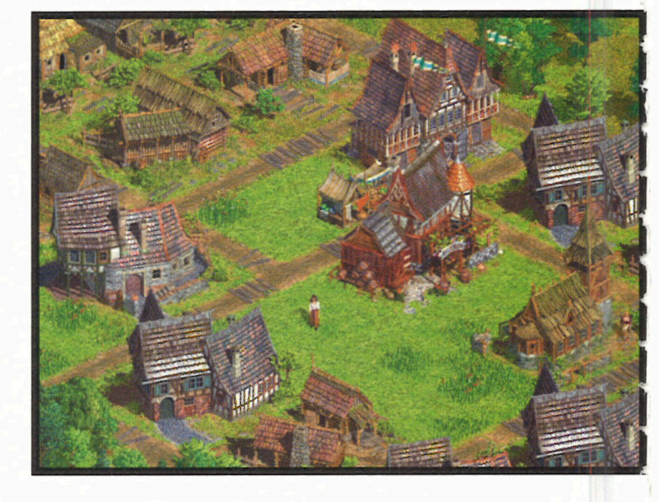
Avant de conclure, je voudrais vous dire un petit mot sur l'interface, parce que c'est fondamental dans ce genre de jeu. Les développeurs ont pris le parti de la limiter à une grosse barre verticale à gauche de l'écran, sans aucun autre menu. Depuis cette barre, on peut absolument tout faire : construire des bâtiments, surveiller le budget de la nation, programmer une route commerciale, donner des ordres aux soldats, sauvegarder une partie, changer la plage musicale… Ça se gère par un système d'icones et d'onglets qui est un peu rebutant. On passe les premières heures à se gourer entre différents menus, à cliquer sur le mauvais bouton… En fait, et je rangerai ça dans la catégorie « défaut », il faut compter 4 ou 5 d'heures de jeu avant de pouvoir naviguer facilement dans tous les menus et mémoriser la signification de chacun des nombreux icones de l'interface. Une fois qu'on s'y est fait, plus de problèmes, on se rend compte que cette interface permet de faire énormément de choses en un minimum de clics, mais disons que la courbe d'apprentissage est un peu abrupte, ce qui refroidira sûrement les débutants.

En Deux Mots

ANNO 1503 NE DÉCEVRA AUCUN DES FANS QUI ATTENDENT CETTE SUITE DEPUIS DE NOMBREUSES ANNÉES. C'EST UN JEU ÉNORME QUI RÉUSSIT À MÉLANGER LA CONSTRUCTION DE VILLE, LA GESTION ET UNE VRAIE PARTIE DE STRATÉGIE TEMPS RÉEL. AU FINAL, ON SE RETROUVE DEVANT UNE SORTE DE MÉLANGE ENTRE SIM CITY, THE SETTLERS, CIVILIZATION ET AGE OF EMPIRES, ASSEZ RICHE POUR QU'ON AIT ENCORE DES CHOSES À DÉCOUVRIR APRÈS 50 HEURES DE JEU. POUR LES VRAIS FANS DE GESTION/STRATÉGIE, CEUX QUI SAURONT OUBLIER LES CÔTÉS UN PEU VIEILLOTS DE LA RÉALISATION, C'EST LE TITRE À ACHETER D'URGENCE.

- + Contrôle des troupes bien meilleur que dans Anno 1602
- + Grande variété des bâtiments
- + Des dizaines de ressources et produits finis à gérer
- + Durée de vie conséquente
- − Une réalisation qui date
- − Une interface longue à prendre en main
- − I.A. ennemie qui manque parfois un peu d'initiative

6 TECHNIQUE
8 ARTISTIQUE
8 INTÉRÊT



TIPS JEU
Les colons sont des pochtrons notoires, n'hésitez pas à mettre 2 tavernes dans un même quartier et à augmenter régulièrement vos capacités de production d'alcool pour éviter la pénurie.

Le seigneur des Anno

Au final, répondons à la question qui taraude tous les fans de Anno 1602 : 1503 est-il le digne héritier de ce grand jeu ? Oui, dix fois oui, le nouveau titre de Sunflowers est au moins aussi addictif que le premier. Si vous mettez le doigt dedans, vous perdrez au minimum 100 heures de votre vie là-dessus, ce jeu est un gouffre. On veut toujours aller plus loin, on veut toujours démarrer une nouvelle colonie, ou construire un nouveau bâtiment, ou attendre d'avoir assez de briques pour s'offrir une forteresse, c'est sans fin. Alors pourquoi ne pas lui avoir mis un 9 ou un 10 ? Parce que le jeu n'est pas exempt de petits défauts. Le plus dérangeant me semble être l'I.A. des autres nations, qui manque parfois un peu d'agressivité pour rendre la partie plus palpitante. Il est rare qu'on se fasse attaquer en traître par une armée ennemie. En ce qui concerne la partie économique, on aurait aimé avoir plus d'infos sur les circuits de production, les quantités de marchandises qui circulent, leur temps de fabrication… Au départ, on doit par exemple y aller à tâtons afin de découvrir combien d'élevages de moutons doivent être créés afin de fournir assez de matière première pour faire tourner un tisserand à plein régime. Cela dit, pas de quoi dégoûter un joueur sérieux. Anno 1503 est un jeu d'une grande richesse, un titre monumental destiné à un public averti capable d'investir pas mal de nuits blanches dessus. On prend un plaisir rare à coloniser les îles les unes après les autres, à regarder les villes grossir et prospérer, à contempler les cathédrales et les forteresses, à devenir de plus en plus riche et de plus en plus puissant. Personnellement, je n'avais pas pris autant mon pied à civiliser le Nouveau Monde depuis le mythique Colonization de Sid Meier sorti en 1994… Rien que pour ça, hop, on lui colle un Mégastar.

ackboo



Enjoy the silence.*



* Appréciez le silence.





Votre rêve se réalise enfin ! Les mini-PC SHUTTLE savent allier élégance et silence dans un minimum de place pour votre plus grand plaisir.

Que ce soit pour les processeurs AMD (modèle SS40) ou Intel (modèles SV25, SS50 et SS51G), votre barebone SHUTTLE saura vous offrir des performances égales aux PC traditionnels avec l'avantages d'être silencieux, esthétiquement parfait et surtout peu encombrant !
Ils sont tous équipés d'une carte graphique intégrée (modèle SS51G inclus également un port AGP), de connexions USB, Firewire, LAN, Son 5.1 (sauf SV25) et d'un boîtier en aluminium qui absorbe la chaleur des composants pour un système plus stable.
Tout comme un PC traditionnel, vous pouvez l'upgrader et ainsi faire de votre barebone SHUTTLE le PC de vos rêves.



X PC
Small Form Factor Barebone

www.shuttle.com

Shuttle



PRODUITS DISTRIBUES PAR



49, Route Principale du Port
92631 Gennevilliers cedex

Tél. : 01 41 47 67 67
Fax : 01 47 94 34 70

www.morextech.com
E-mail : info@morextech.com



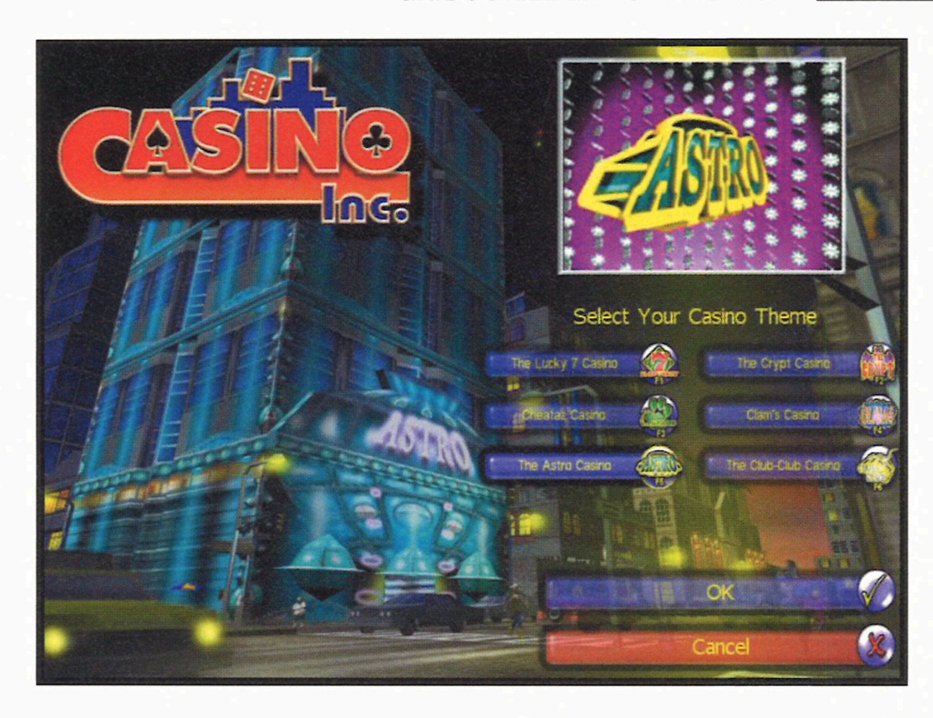
Informations détaillés, caractéristiques techniques et liste de revendeurs disponible sur notre site.



Mon night club : DJ K-Mail qui animait la soirée Jazz a remporté bien peu de succès.



LES SIMULATIONS SE SUIVENT ET SE RESSEMBLENT. MÊME CHEZ MICROSOFT, UN ZOO TYCOON, NANTI D'UN GAMEPLAY POURTANT TRÈS CORRECT, SOUFFRE DE SON MOTEUR 2D TOTALEMENT ANACHRONIQUE SUR NOS CPU À 1 GHZ OU PLUS. EN RÉALITÉ, PEU NOMBREUX SONT LES AUTEURS DE CE TYPE DE JEU À AVOIR TENTÉ LA VRAIE AVENTURE 3D ET DÉPASSÉ L'ULTIME FRONTIÈRE DU SPRITE GRIBOUILLÉ EN 10 MINUTES.





Casino Inc.

SIM-TRUC

Pourtant, ça doit pas être super-dur de faire un Tycoon en 3D : il faut juste choper un jeune programmeur à la sortie d'une école informatique lambda, l'attirer dans un bureau, et lui faire croire qu'il bosse sur un projet secret de Carmack donné en sous-traitance à une petite société informatique de Montrouge (pour des besoins de discrétion). À la limite, pour faire ça bien, je lui ferais passer moi-même l'entretien d'embauche, dans une pièce sombre au fond de laquelle je serais assis, coiffé d'une perruque munie d'une queue de cheval. Je ne sais pas si c'est la méthode utilisée par Komani pour Casino Inc mais en tout cas, on a droit à un véritable jeu en troidé : ça tourne, ça zoome, ça scrolle dans tous les sens. Bref, c'est du grand luxe pour un genre habitué à se contenter de peu.


TOUT PUBLIC

CONFIG MINIMUM PIII 800 256 Mo RAM CARTE 3D
ÉDITEUR KOMANI
DÉVELOPPEUR KOMANI, IRAN. EUH NON JAPON
TEXTE ET VOIX V.O. TESTÉ EN ANGLAIS

Chaque attraction ou chaque jeu peut se paramétrer à fond.

Faites vos jeux

Les casinos font partie pour beaucoup de gens encore (et surtout pour ceux ne possédant pas de cravates) d'un monde bien mystérieux. Je me souviens d'une émission, c'était peut-être « Capital », où on avait demandé à un P.D.G. d'un groupe détenant plusieurs de ces établissements si « ils étaient rentables ». Après une demi-seconde de silence étonné, l'homme a éclaté d'un gros rire qui en disait long sur le contenu de sa déclaration d'impôts. Comme on pouvait l'imaginer, les casinos ne vivent pas que du jeu mais de tout ce qui est orchestré à côté pour satisfaire le client. Les rares gagnants seront par exemple invités à louer une suite dans l'hôtel appartenant à l'établissement, de façon à ce que celui-ci récupère une bonne partie de ses pertes. Bref, c'est du recyclage à grande échelle. Dans la plupart des simulations de ce genre, les développeurs omettaient totalement cet aspect pour pousser l'aspect « jeux & paris » en avant. Casino Inc fait tout le contraire, et même bien plus que ce que l'on pouvait espérer. Côté jeux, tout est paramétrable : la qualité du croupier et la nature des animations sont susceptibles de faire varier le type de public attiré par l'établissement. Mettez des bornes d'arcades, vous ferez venir des jeunes cons un peu crados, tentez l'aventure Poker et une vaste palette de gredins débarquera pour flamber. Le baccara et la roulette pourront au contraire séduire une clientèle plus huppée. En se lançant dans la machine à sous, on peut transformer celles-ci en véritables produits d'appel, en autorisant de plus nombreux jackpots pour épater la ménagère. Pareillement, pour se la jouer select ou économe, on pourra fixer une mise haute et basse à tous les paris, ce qui permettra aussi de ne pas se faire plumer par des pros des cartes. On dispose également de statistiques et d'historiques pour chacune des animations histoire de ne pas tout laisser partir en couille.



L'établissement subira de temps à autres des invasions de trekkies, de motards, ...

La politique du portier : pas de jeunes, pas de campeurs, et bien sûr, pas de motards.

Ma salle de ciné qui projette une excellente trilogie de films pour adultes.



À la rue

Dans le monde où l'on se trouve, notre établissement n'est pas le seul du coin. Non seulement la concurrence est présente un peu partout, mais on y trouve aussi quelques établissements tels que des restaurants ou des lieux de cultes. En fait, un véritable quartier est représenté en guise de voisinage. Dans les rues, on découvre des passants, des voitures et les divers événements qui s'y produisent. On y voit aussi des emplacements de panneaux d'affichage dont il serait souhaitable de s'approprier le monopole. Dans une interface bien pensée, on créera les circuits de bus qui emmèneront directement la clientèle, de la gare ou de l'hôtel, jusque dans notre établissement, en évitant soigneusement les rues où se trouvent nos adversaires ou leurs publicités. Dans le même esprit, on aura l'occasion de se créer une flotte de limousines qui feront de constants allers et retours entre les palaces et notre tripot géant.

DRH et Prudhommeries

La partie « construction », qui représente 90 % du gameplay des jeux de ce type, est ici assez réduite. Comme on pouvait s'y attendre, on est au départ limité dans les attractions que l'on peut acheter, mais la variété des infrastructures est impressionnante : décoration, salles de ciné, canapés moelleux, buvettes, vente de friandises.
La gestion des employés est par contre l'un des éléments-clés du jeu. En quelques heures, le casino pourra comporter une équipe composée d'une cinquantaine de personnes. On y verra des croupiers, bien sûr, mais également d'autres personnes tout aussi indispensables pour la bonne tenue du Casino, allant de la femme de ménage au videur. Les professions sont très variées et souvent configurables : un portier efficace reconnaîtra d'un seul coup d'œil les resquilleurs ou les tricheurs célèbres, une caissière bien payée aura moins envie de se servir

Ce croupier trichait, j'envoie donc le vigile pour lui péter la gueule.

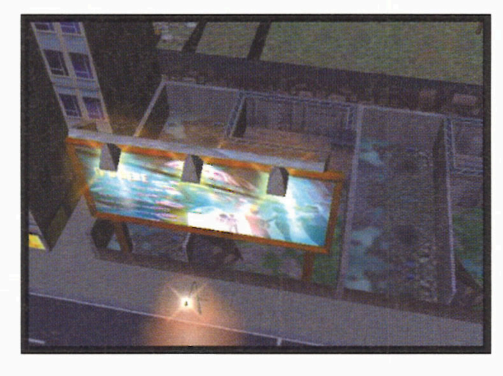


Le moteur 3D représente aussi le quartier et tous ses habitants.

elle-même, et une call girl efficace sera susceptible de retenir n'importe qui pendant des mois dans le casino. L'efficacité et l'expérience de chacun se mesure en nombre d'étoiles qu'il possède dans ses stats. En fait, leur salaire devrait directement dépendre de leur compétence mais, comme on le voit tous les jours dans le petit monde du travail (et notamment à Joystick), ce n'est pas si souvent le cas. Et si tout pouvait se résoudre en augmentant les salaires, cela serait tellement plus simple. Seulement, en en récompensant certains, vous risquez de faire des jaloux et de créer d'autres mécontents.

Le client est Roy

Savoir gérer la clientèle est un véritable tour de force. Il faut savoir composer avec les 2 sexes et leurs origines qui dictent généralement leurs désirs et leurs humeurs. On pourra aussi demander à un portier d'interdire (ou de tenter d'interdire) l'accès de notre établissement à une certaine catégorie d'individus tels que les jeunes ou les touristes. Une fois dans la place, les envies du client évoluent. Elles sont représentées dans une bulle flottant au-dessus de sa tête un peu à la manière de Sim-Golf. Si on a un personnel suffisamment diversifié, on ne devrait pas avoir à faire un trop gros effort de micro-management pour que tout le monde soit satisfait. Aux inconsolables, on enverra une pute de l'hôtel ou le gigolo de service pour calmer leurs besoins les plus urgents. S'il s'agit d'un client important, comme un joueur célèbre venant claquer quelques millions à la roulette, on le fera suivre en permanence par une hôtesse se chargeant de le mettre en joie en lui procurant tout ce qu'il souhaite pour le fidéliser.



Un peu de technique

Le moteur 3D est fluide et rapide. Seuls la fadeur des textures des murs et le fait qu'on ne puisse pas les changer nous-mêmes réduisent l'intérêt de la chose. Côté effets sonores, c'est assez efficace et parfois même bien fait : en survolant les pièces de notre casino on peut d'abord « entendre » les problèmes (quelqu'un qui râle, des insultes précédant une bagarre, les bruits d'un ivrogne) bien avant qu'ils n'apparaissent dans les rapports écrits. Quel dommage que la musique ne soit pas à la hauteur. Pourtant, il aurait été sympa de trouver une bande-son vraiment digne de ce nom pour le cinéma ou la boîte de nuit.

Différents événements viendront modifier ponctuellement la composition de la clientèle : un salon de Trekkies peut se tenir dans le coin, ou une convention de hell's angels décidés de débarquer dans le quartier. À nous de savoir à ce moment précis, si on souhaite les recevoir et si on en tirera plus de profit que d'incidents.

Forfait Casino + Claques + Hôtel

Des fois, une série d'événements étranges se produisent : des rixes incessantes, des machines à sous qui se mettent soudainement à ne plus fonctionner, parfois les unes après les autres. Dans ce cas, une seule solution : l'enquête. Un homme de main placé à proximité des zones à problèmes devrait pouvoir trouver un coupable. Tiens, ce petit jeune là-bas, qui vient de glisser de la colle forte dans une borne d'arcade, ne serait-il pas un saboteur envoyé par la concurrence ? Suivant les cas, et la personne à qui on a affaire, on devra peut-être la jeter dehors ou mieux encore, l'accompagner dans la cave. Dans nos sous-sols, on trouve des tas de choses étonnantes et merveilleuses : des attractions rangées en attendant d'être redéballées ailleurs, des employés au chômage (qui attendent un éventuel nouvel emploi) et surtout, surtout, une petite pièce discrète, à l'abri des regards. C'est ici que l'on emmène les tricheurs et une bonne séance de cassage de gueule devrait suffire à les dissuader de ne plus revenir chez nous, ou au contraire, à les convaincre de travailler pour notre poire. Dans ce cas, on pourra les expédier dans les autres casinos pour gâcher les attractions, déclencher les bagarres (pour que la police intervienne), ou tricher en nous rapportant une grande partie de leurs gains

Bob Arctor

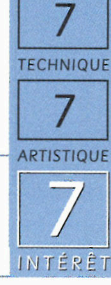


C'était la semaine de la convention des dominatrices. J'ai fait mon beurre avec.

En Deux Mots

CASINO INC, EST LA MEILLEURE SIMULATION DE CASINO JAMAIS FAITE, MAIS CE N'ÉTAIT PAS TRÈS DUR, IL FAUT BIEN L'AVOUER. CEPENDANT, IL POSSÈDE UN MOTEUR 3D VRAIMENT CORRECT ET OFFRE UNE PROFONDEUR DE JEU RAREMENT ATTEINTE PAR DES JEUX DE TYCOONS, EXCEPTION FAITE DU SIM GOLF DE SID MEIER. PETITE CARENCE : ON NE PEUT PAS SE DIVERTIR SOI-MÊME AVEC LES JEUX.

- \+ Un moteur 3D, enfin...
- \+ Un gameplay avec de nombreuses possibilités
- − On ne peut utiliser les jeux



7	TECHNIQUE
7	ARTISTIQUE
7	INTÉRÊT









CONFIG MINIMUM PIII 1 GHz, 256 Mo RAM, CARTE 3D
ÉDITEUR GATHERING OF DEVELOPERS ÉTATS-UNIS
DÉVELOPPEUR PTERODON
TEXTE ET VOIX V.F. TESTÉ EN ANGLAIS

Vietcong

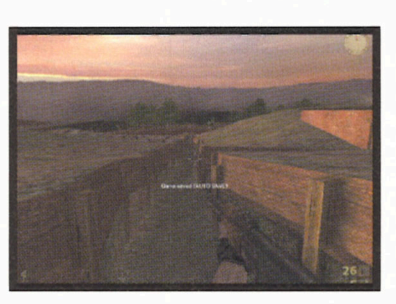
SHOOT 3D

Le gameplay de Vietcong est … comment le définir au juste? Ah oui, voilà : il est un peu comme le personnage principal du film « Le huitième jour », il est « différent ». Ceux qui ont goûté il y a 2 mois à la démo multijoueur retrouveront leurs marques et leurs réflexes durement acquis dans le produit final. VC offre une expérience troublante : il se rapproche en fait d'un FPS standard avec un perso bien nerveux mais qui glisserait en permanence et s'accrocherait les pieds partout. Alors oui, on est dans la jungle, oui c'est réaliste parce qu'on progresse lentement et difficilement. Cela rajoute de beaucoup à l'ambiance, même si les raisons pour lesquelles on reste coincé sont souvent injustes : un nénuphar géant nous bloque le passage ? Il faudra faire demi-tour. Une racine de 50 cm de hauteur obstrue un orifice dans la roche ? On ne pourra pas l'écarter « parce que c'est comme ça ». Et ces saletés de fougères en adamantium, tellement solides qu'il est impossible de les traverser. Bref, la progression est assez compliquée et on a en permanence le sentiment curieux de nous faire humilier toutes les 10 secondes par le monde végétal, ce qui est bel et bien le cas.

C'est grand mais dirigiste

Les maps, délicieusement gigantesques, se révèlent à l'usage nous imposer une progression assez linéaire. On passera toujours plus ou moins par les chemins que les développeurs ont tracés pour nous, on tombera comme des cons dans les pièges et embuscades tendus par ces derniers et on crèvera comme des idiots avant de reprendre une sauvegarde et de recommencer. En fait, c'est d'autant plus rageant, qu'en s'inspirant d'un jeu comme Opération Flashpoint, où le joueur a une totale liberté de mouvement, le studio aurait pu faire de VC un chef-d'œuvre de la simulation militaire. Ici, selon toute évidence, quelque chose de moins ambitieux a été tenté. Mais mes plus gros regrets concernent les armes : certaines, vues à la première personne, sont assez mal foutues. À la limite, j'aurais préféré ne pas les voir du tout et n'utiliser qu'un simple réticule au milieu de l'écran plutôt que des flingues à la visée imprécise. De surcroît, le personnage met un certain temps à épauler les fusils, ce qui est un gros handicap en environnement hostile, tous les militaires morts vous le diront. Conclusion, c'est pas aussi rigolo de faire feu sur des gens que ça aurait dû l'être. Cependant, on trouve tout de même une caractéristique originale qui vient contrebalancer ces fautes de goût : lorsqu'on se place contre un mur ou que l'on se colle amoureusement à un équipier, le personnage, au lieu d'enfoncer son arme dans l'obstacle (comme dans 99 % des autres titres), lève son bras pour l'éviter. Côté animations, tout n'est pas parfait mais certains mouvements sont assez stupéfiants : les Vietcongs enjambant un tronc une jambe après l'autre ou faisant des roulés-boulés au sol.


Le platoon au grand complet.




L'intérieur d'une base souterraine vietcong.

APRÈS QUE L'ARMÉE FRANÇAISE A ABANDONNÉ L'INDOCHINE, CE FUT AU TOUR DES AMÉRICAINS D'ALLER TENTER LEUR CHANCE DANS LA RÉGION. VIETCONG, COMME LE NOM NE L'INDIQUE PAS, VA NOUS METTRE AUX COMMANDES D'UNE ESCOUADE DES FORCES SPÉCIALES DE L'US ARMY.


La complexité de la flore est impressionnante.

Papa, maman, je suis bien arrivé au Vietnam

Si Vietcong vaut véritablement le détour, c'est certainement pour ses missions. Dans l'ensemble, elles sont bougrement bien travaillées et assez peu répétitives. On le voit, les films favoris des développeurs ne doivent pas être « Huit femmes » ou « l'Âge des possibles » mais plutôt « Hamburger Hill ». On passe donc en revue au travers des chapitres toute la production hollywoodienne du genre : l'arrivée du héros dans le camp, la première mission, la patrouille par temps pluvieux, les prisonniers capturés à ramener, la protection de villages sud-vietnamiens, le passage de frontière discret pour aller au Cambodge. En bref, c'est rigolo, bien fait et jamais chiant. Dans une opération mémorable, on doit descendre tout seul dans les tunnels creusés par ces petites fourmis travailleuses que sont les cocos. S'il y fait très sombre dans la première moitié de la progression, les sous-sols suivants, eux,nous plongent dans l'obscurité la plus totale. On devra alors évoluer sans visibilité, arpentant, en rampant sur des centaines de mètres, des couloirs tout en se raclant le front contre les murs. On devra se guider grâce au son, grâce au souffle chaud du Vietcong sur notre nuque, ou plus prosaïquement en tirant au flingue pour illuminer brièvement les alentours. En tout, on trouvera une campagne d'une vingtaine de (très longues) missions. Et pour peu que l'on progresse à la vitesse d'un escargot dans la jungle, en faisant vraiment gaffe en scrutant bien chaque petit buisson ou tronc d'arbre mort, la durée de vie du jeu pourrait bien s'étendre à plusieurs années, voire même plusieurs siècles, soyons fous.

Phnom Penh de mort

L'évolution dans la forêt tropicale est au même titre un petit délice : le mieux est de prendre son temps, d'avancer pas à pas et de tenter de repérer l'ennemi, déguisé en orchidée sauvage, ou bien les pièges mortels qu'il nous aura tendus sur le chemin. Le but des auteurs, en s'adjoignant les services de botanistes et autres expert des paysages asiatiques, était de reproduire une ambiance « jungle » aussi réaliste que possible. Vu tous les efforts déployés dans ce sens, ça aurait été un comble de se planter. Alors oui, c'est clair, cette atmosphère est bien rendue : on entend le chant des petits oiseaux, des grenouilles, des ruisseaux, on aperçoit un million de variétés de plantes, on ressent presque la moiteur ambiante. Cependant, ce moteur, possède quelques limites : dans les opérations où on se balade dans les montagnes en hélico (en tant que mitrailleur), ou en jeep, la technologie utilisée ne tient pas la distance et a grand peine à afficher correctement une distance de vue convenable. Pire encore, Pterodon a choisi d'utiliser des textures lavasses pour le ciel et les montagnes visibles au loin, à un point tel qu'on se croirait revenu dans l'antique Spec Ops.

Les compagnons de la téléportation

Les Vulcaniens ne sont pas les inventeurs de la téléportation. Quelques 43 siècles avant eux, les Vietnamiens du nord avaient mis au point la technique dite du « renard baiseur » afin d'apparaître dans le dos de leurs ennemis, pour leur faire des blagues. Résultat, ils sont partout : ils sortent de trous, ils nous entourent en nous prenant en tenaille, ils attaquent nos bases, et lorsqu'on les vise avec une arme et qu'ils nous voient, ils se mettent à couvert. Bon, l'I.A. n'est pas encore parfaite, mais il faut avouer que les développeurs sont arrivés à faire quelques trucs assez fun avec les ennemis. C'est qu'ils sont joueurs, les Viets : un de leurs trucs favoris, c'est de fuir pour nous attirer et nous faire passer au-dessus d'une fosse remplie de pieux (les trucs acérés, pas les lits) ou à travers un piège à shrapnel. L'I.A. de nos hommes, quant à elle, varie du meilleur au pire avec les erreurs de pathfinding que l'on s'attendait à trouver dans des décors aussi complexes.



La carte plastifiée : pas vraiment indispensable, mais ambiance oblige.

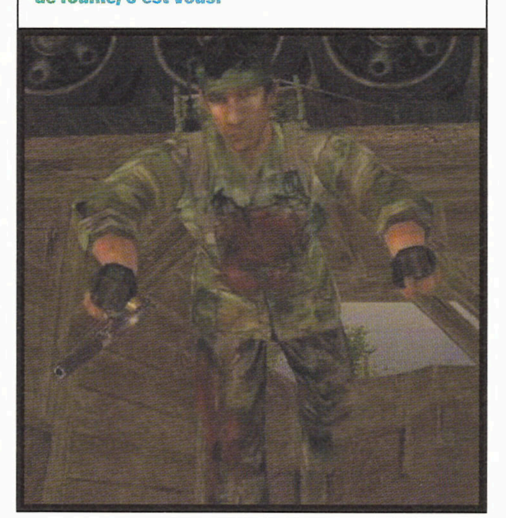
Un peu de technique

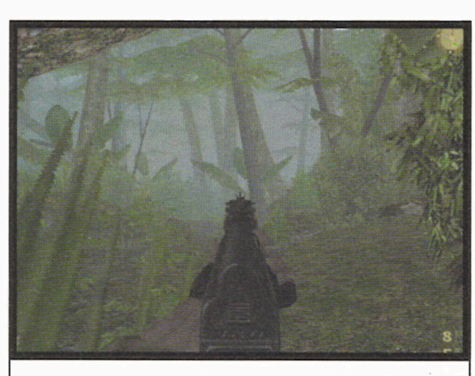
Rien à dire de ce côté-ci : Vietcong est fluide sur des configs normales. Les textures, tant celles recouvrant les niveaux que les personnages, sont bien choisies mais parfois mal appliquées. Certains chargements de niveaux sont assez lents, sans aucun doute en raison de leur taille.

DJ Nam

À l'image de GTA Vice city, Vietcong se paye une bande son de rêve avec une pleine cargaison de titres interprétés, entre autres, par Deep Purple ou les Stooges, le tout sur des accords incessants à la Jimmy Hendrix. En fait, on regrette de ne l'entendre que sur le menu ou pendant les cut-scenes, mais réalisme oblige : on ne se balade pas dans la jungle avec son tourne-disque.

Ne vous méprenez pas : cette homme à face de fouine, c'est vous.





Aidez le gentil dessinateur : sur cette image se dissimulent 178 Vietcongs.

Retour vers l'enfer vert

Jouons cartes sur table les gars : Vietcong a une poignée de défauts, certains même assez importants. Cependant, en jouant à la campagne, en progressant centimètre par centimètre, de liane en liane, en y mettant un peu de bonne volonté pour s'y croire, on s'offrira un voyage de 30 ans en arrière qui nous fera découvrir les joies du stress en milieu hostile, bien plus que dans nombre d'autres jeux. Si le côté « ambiance » est largement assuré par le level design et le scénario, le côté « FPS » laisse un peu à désirer avec notamment des armes peu agréables à manier car se voulant « réalistes ». Le jeu réseau, lui, est nerveux et offre quelques caractéristiques rigolotes avec notamment des parties à une cinquantaine de participants via Internet.

Bob Arctor

En Deux Mots

Vietcong est un grand jeu d'ambiance mais un FPS plutôt moyen. Si les missions, au demeurant passionnantes, avaient été moins dirigistes et linéaires on aurait frôlé le génie. Le côté FPS, quant à lui, laisse un peu à désirer du fait de certaines armes, pas forcement agréables à manier.

- \+ Une ambiance très prenante
- \+ Des décors de jungle impressionnants
- \+ La bande-son.
- − Quelques maps bâclées
- − Un gameplay pas fantastique

6	Technique
7	Artistique
7	Intérêt





Le départ lancé en double file, spécificité du NASCAR, est nettement plus sauvage qu'un départ arrêté de Formule 1.





Nascar Racing

SIMULATION DE COURSE

2003 Season

« LE NASCAR, C'EST UN TRUC POUR LES DÉBILES QUI AIMENT TOURNER EN ROND PENDANT DES HEURES. » JE ME RÉPÈTE CETTE INOUBLIABLE PHRASE DE FISHBONE TEL UN MANTRA, POUR ÉVITER DE SUCCOMBER À LA TENTATION (NDFISH : MERCI BOUBOU POUR LES NOMBREUSES LETTRES DE SYMPATHIE QUE JE VAIS RECEVOIR GRÂCE À TOI, ESPÈCE D'ENFLURE). JE SUIS FORT, JE NE VAIS PAS CÉDER. LA FORMULE 1, C'EST MIEUX. LE NASCAR, C'EST POUR LES DÉBILES. LA FORMULE 1, C'EST MIEUX. LE NASCAR, C'EST POUR LES DÉBILES. BON ALLEZ, UNE DERNIÈRE COURSE ET APRÈS, JE QUITTE CE JEU PAÏEN.



Config. Mini : PII 450, 16 Mo, carte 3D 16 Mo
Éditeur : Sierra
Développeur – Pays : Papyrus États-Unis
Texte : V.O. **Voix :** V.O.

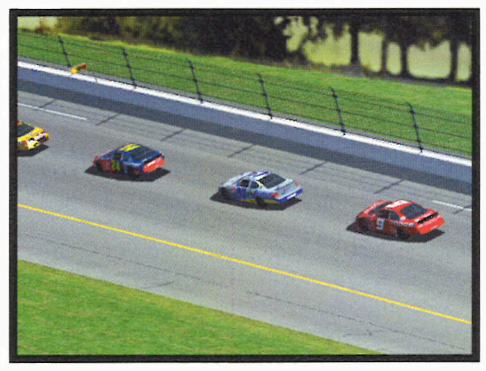
Vaillamment, au milieu des banqueroutes et des studios qui ferment à tour de bras, Papyrus perpétue la tradition du jeu de course depuis... 1987. Quand même, ça force le respect. Je n'avais même pas encore de poil sur le torse (ndFish : ah bon, t'en as maintenant ?) que je jouais déjà à Indianapolis 500 sur un 386 à 16 MHz, et je trouvais ça génial. Après 15 ans à développer des simulations, inutile de vous dire que le savoir-faire de ce studio est phénoménal, et que son logo sur une boîte de jeu suffit pour en vendre par centaines de milliers. L'extraordinaire Grand Prix Legends, c'est eux. Nascar Racing 2, qui s'est écoulé à 800 000 exemplaires rien qu'aux États-Unis, c'est encore eux. Cela fait un petit bout de temps qu'en France, on n'entendait plus parler de Papyrus, Sierra ayant « oublié » l'année dernière d'importer Nascar Racing 2002 Season. C'est dommage car, si l'on en croit nos collègues ricains qui l'ont testé, c'était un excellent jeu, dans la grande tradition Papyrus. On ne peut pas vraiment en vouloir à Sierra vu les ventes confidentielles que réalisent généralement les jeux de NASCAR au pays de la deuche... Cela dit, ils font une nouvelle tentative avec cette version 2003, qui va arriver sur nos étals quelques mois après sa sortie US.

Formule Un demi

Le principe du NASCAR se rapproche plus du match de catch que de la Formule 1. Les circuits sont généralement des ovales et n'ont pas vraiment pour but de tester l'efficacité du freinage des voitures. L'objectif, c'est que des bolides de 750 chevaux s'y battent en meute compacte, comme des chiffonniers, pare-chocs contre pare-chocs à près de 300 km/h. Les pilotes s'intimident, ils déboîtent



comme des porcs pour se couper la route, l'aspiration fait que les voitures se passent sans cesse les unes devant les autres et il est rare qu'une course ne soit pas entrecoupée de nombreux crashs distrayants. Par rapport à un grand prix de Formule 1 où Schumacher fait la course seul en tête avec 20 secondes d'avance pendant 50 tours, le spectacle est peut-être un peu moins « noble », mais beaucoup plus rigolo. Les Ricains sont en tout cas très friands du NASCAR, c'est le sport mécanique numéro un là-bas. Le jeu de Papyrus en détient la licence officielle, on aura donc droit aux vrais circuits, aux vrais sponsors et aux vrais noms des pilotes, qui devraient d'ailleurs tous être de parfaits inconnus pour le joueur européen moyen.



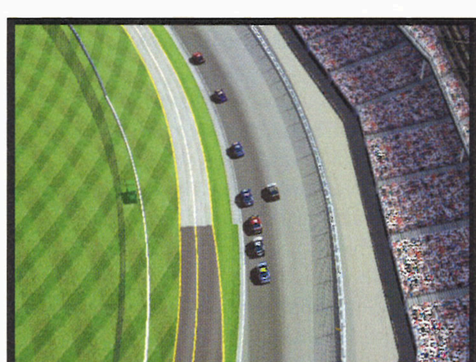


Simulation pour public pointu

NASCAR 2003 affiche la batterie traditionnelle de tout bon jeu de course qui se respecte. Un mode Test Session pour s'entraîner, un mode Quick Race pour disputer une petite course à l'improviste pendant qu'on fait cuire les côtes de porc sur le barbecue, et un mode Championnat. Pour ce dernier, ne vous attendez pas à la moindre scénarisation dans le style TOCA ou Sega GT 2003 sur Xbox : ce sera du championnat bien classique, juste une série de courses qu'on enchaînera pour engranger les points avec un tableau récapitulatif à la fin. Le jeu est destiné à un public pointu qui veut avant tout une belle simulation, sans aucun artifice. Les débutants ne sont néanmoins pas oubliés, ils pourront profiter de leçons de conduite qui leur expliqueront les finesses du pilotage et les nombreuses bizarreries du NASCAR, comme le système de drapeaux, les départs lancés ou encore les règles à respecter lorsque la course est neutralisée. Enfin, outre l'option multijoueur réglementaire, on trouvera un magnétoscope très bien fait qui permettra de revoir les courses sous tous les angles. Allez hop, fini la balade dans les menus, il est temps de se lancer sur un circuit. On a le choix entre 24 pistes dont une grande majorité d'ovales, seules quelques-unes étant de « vrais » circuits avec des virages en épingle à cheveux.

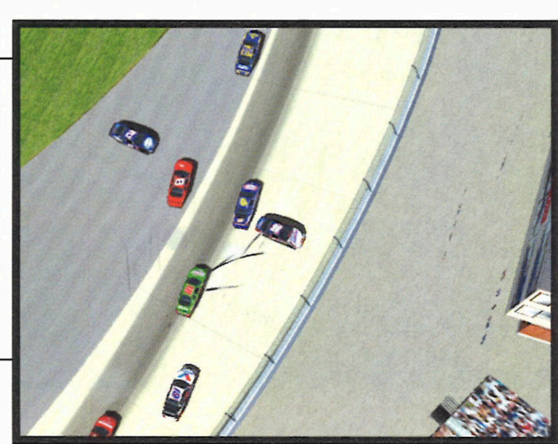
Revoir la course sous tous les angles : un plaisir.





Toute l'Amérique en un tour de piste

Dès que vous prendrez le volant, vous verrez, vous vous sentirez Américain. Sur fond de feulement de gros V8, on entend les annonces du speaker qui a un gros accent de redneck, et les voitures concurrentes sont tapissées d'autocollants pour une grosse marque de fast-food. Alors tout de suite, on rentre dans la peau d'un nouveau personnage. Moi, ça a été Billy Johnson, fils d'un brave fermier de l'Oklahoma. Après des études agricoles ratées à l'Université du Kentucky, j'ai été vendeur dans une boutique de mitrailleuses lourdes au Texas. Et puis, j'ai découvert ma vraie passion : les grosses voitures qui font vroum-vroum. Alors, je suis devenu pilote de NASCAR. Et un jour, quand je serai riche et célèbre grâce à mes exploits automobiles, je retournerai sur mes terres natales de l'Arkansas et j'offrirai à ma



Les accidents sont très fréquents, notamment dans les premiers tours quand le peloton de voitures est encore compact. Comptez une bonne semaine de pratique avant de pouvoir terminer vos premières courses.



En mettant les options graphiques au maximum, les bâtiments bordant le circuit sont très nombreux, très détaillés et projettent une ombre en temps réel sur les voitures. Évidemment, la fluidité en prend un coup.

Plusieurs vues, dont cette vue Cockpit très réaliste, sont disponibles en course. On peut même régler l'angle du champ de vision.



maman le camping-car de ses rêves, l'Imperator Voyager 450. Mais pour l'instant, je tente de me qualifier sur Daytona, et malgré mon manque d'expérience, la conduite est un vrai plaisir. C'est surtout la gestion du volant Force Feedback qui apporte un gros plus, elle est presque parfaite, elle permet de sentir la moindre réaction de la voiture. Les contrôles sont tellement bien réglés que dès le départ, on peut désactiver toutes les aides à la conduite (anti-dérapage, anti-blocage des freins…) et se mettre en mode Simulation sans pour autant se vautrer dans le décor à chaque virage. Participer à une course de NASCAR demande cependant un petit temps d'adaptation. Par exemple, les premières fois, le départ lancé est une épreuve en soi. Il faut rester en ligne derrière une « pace car » sur un tour complet, à 70 mph, puis mettre les gaz comme un taré dès que le drapeau vert s'abat. Il faut aussi apprendre à écouter le « spotter », un coéquipier à l'extérieur qui joue le rôle de rétroviseur et informe par radio des positions des voitures environnantes.

Quand il hurle par exemple « Car inside », il faut rester à l'extérieur du virage et ne pas se rabattre, sous peine de toucher une voiture et de finir généralement écrabouillé contre une rambarde de sécurité.

NASCAR, des voitures à vivre

Une fois les premières heures de conduite écoulées pendant lesquelles on passe plus de temps à faire des tonneaux qu'à chercher la trajectoire idéale, le jeu prend toute sa dimension. Avec la pratique, on se rend compte de tout le soin apporté à la modélisation physique de la voiture et on se met vraiment à sentir l'influence de chaque paramètre sur le pilotage. Il faut par exemple s'habituer à manier des voitures qui tirent fortement à gauche, à cause des différences de pneus. Sur un ovale, le pneu extérieur est en effet plus gros que le pneu intérieur afin d'optimiser les performances de la voiture… On découvre ensuite tous les effets aérodynamiques qui se produisent lorsqu'on évolue dans un peloton de voitures, comme l'aspiration ou les pertes d'adhérence à l'avant ou à l'arrière selon la position des concurrents. Quant aux réglages possibles, ils n'ont rien à envier à ceux de la Formule 1 : ceux qui ne se contentent pas des paramètres conseillés pour chaque piste pourront passer des heures à étager la boîte de vitesse, modifier la tension des ressorts, la répartition du poids ou encore le degré d'ouverture des entrées d'air du moteur… Cela dit, on n'est pas obligé de mettre les mains dans le cambouis pour s'amuser. Il suffit de bien régler le niveau de difficulté (avec notamment l'option Adaptative Speed qui tempère l'I.A. sur les performances du joueur) pour s'éclater comme un môme à conduire au milieu de la meute des bolides. Bien que le jeu soit très axé simulation, il se révèle parfois aussi fun qu'un jeu d'arcade, grâce à la précision diabolique de la conduite et les comportements réalistes – mais parfois un brin méchant – des concurrents.

Après quelque temps d'apprentissage, on s'éclate comme un môme.



En réseau

Les modes réseaux pourris, c'est un peu une tradition dans la simulation automobile sur PC. Mais NASCAR 2003 fait figure d'exception. Nous avons tourné sur quelques circuits avec Fishbone et Casque Noir par le LAN de la rédac, et tout s'est passé sans problèmes : aucun lag à déplorer, aucun bug et des parties faciles à organiser. Bref le multijoueur est un vrai plaisir, sauf quand un abruti qui se croit sur une départementale avec sa BM de maquereau se rabat trop brutalement en sortie de virage. On dispose de pas mal d'options intéressantes comme celle qui met toutes les voitures à égalité en forçant un réglage particulier, et un mode Hardcore qui oblige les joueurs à conduire en vue Cockpit avec les éclaboussures d'huile qui s'accumulent sur le pare-brise tout au long de la course.



Les voitures de tous les pilotes de la saison 2003 sont reproduites à l'identique, avec sponsors, couleurs et décorations officielles. Super.

Vidange de carte graphique

Depuis Nascar Racing 2002 Season, Papyrus offre aux joueurs ce qui se fait de mieux en matière de 3D automobile, et cette nouvelle version ne déroge pas à la règle. Les rares passionnés qui auront fait l'effort d'importer à leur frais l'édition 2002 ne noteront toutefois pas une différence énorme, juste des améliorations par petites touches. En mettant tous les taquets au maximum, le jeu a l'air d'être une retransmission télé : le niveau de détail des voitures, leur comportement, ainsi que les circuits sont reproduits avec une fidélité bluffante. NASCAR fait partie de ces jeux où l'on a autant de plaisir à conduire qu'à regarder ensuite la course sous différents angles, depuis les tribunes ou le pare-chocs d'un concurrent, à la manière de Gran Turismo 3. On profite alors de toute la panoplie des effets graphiques désormais classiques dans les jeux de bagnole : ombre en temps réel, étincelle lorsque la voiture fait un touchette avec la rambarde, fumées diverses… Les abords des circuits sont richement peuplés avec des dizaines de bâtiments soigneusement modélisés et, nouveauté de cette version, une foule en 3D assez crédible. Signalons tout de même 2 boulons mal serrés : il arrive parfois qu'on tombe sur du public en 2D d'un très mauvais genre, et les déformations sont réduites au strict minimum, vous ne verrez ainsi jamais votre bolide partir en lambeaux après 12 tonneaux à 150 km/h. Enfin, terminons sur une grosse mise en garde : NASCAR 2003 fait partie de ces rares jeux qui réussissent à mettre à genoux des bécanes de plus de 2 GHz. Si vous voulez jouer avec tous les détails graphiques au maximum (comme sur les photos d'écran), il vous faudra une config musclée. On en reparle plus en détail dans le pavé technique.

Certaines courses se déroulent de nuit, ce qui a un impact sur la température de la piste et donc la façon de régler les pneumatiques.

Un peu de technique

Testé sur un Pentium 2,4 GHz, GeForce4 et 512 Mo de RAM, le jeu s'est montré parfaitement fluide jusqu'à ce qu'on monte le niveau de détail des décors au maximum. Là, c'est 15 images par seconde dès qu'il y a beaucoup de voitures à l'écran. Il faut donc se résoudre, même avec une telle config, à baisser quelques options graphiques pour jouer dans des conditions toujours optimales (c'est-à-dire supérieure à 25 fps). Le moteur graphique est très configurable, on peut sucrer pas mal d'options pour garder une bonne fluidité sans que le graphisme ne devienne hideux, mais n'espérez pas profiter à fond du jeu sans, au minimum, un CPU à 1,33 GHz et une GeForce3. Et même avec une machine comme ça, il faudra oublier les textures archi-haute-résolution sur les voitures, les ombres dynamiques et les tonnes de bâtiments aux abords de circuits. Cela dit, même comme ça, le jeu ne perd rien de son intérêt.



Green green green !

Malgré la tonne de vilains préjugés que nous avions sur le NASCAR (ndFish : avant le Season 2002, hein, que les choses soient claires... Ce dernier avait récolté 89 % en intérêt, je vous le rappelle), ce jeu a réussi à nous scotcher au volant. Une fois qu'on maîtrise la voiture, qu'on peut évoluer au milieu de la meute sans valdinguer à chaque tour, les courses deviennent passionnantes, stressantes. Les contrôles sont tellement fins et précis (sur un bon volant Force Feedback) qu'on peut jouer sans problèmes avec toutes les options de réalisme au maximum. On profite alors d'un moteur physique époustouflant qui gère quasiment tout, de l'impact du vent sur la carrosserie de la voiture aux taches d'huile et de poussière sur le pare-brise. Alors bien sûr, vous pourrez continuer à dire, comme ce nabot de Gana qui roule dans un Peugeot de 1982 : « Ouais mais bon les gars, c'est du NASCAR quoi… » C'est vrai, c'est du NASCAR, ce n'est pas vraiment le genre de simu qui déchaîne les passions des joueurs européens. Pourtant, que vous soyez un gros fan de sports mécaniques sur PC ou que vous ayez simplement envie « d'un bon jeu d'bagnole », je vous conseille vivement de jeter un œil sur ce titre. Un petit avertissement pour la fin : le jeu ne sera pas localisé en français, il est donc conseillé d'avoir quand même quelques notions d'anglais pour effectuer les réglages dans les stands et comprendre les indispensables indications du « spotter » lors des courses.

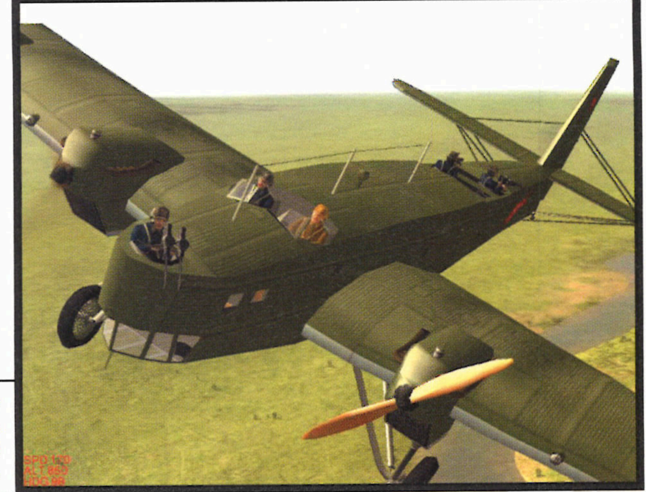
En Deux Mots

LES SENSATIONS DE PILOTAGE SONT EXCELLENTES, LE MOTEUR PHYSIQUE EST IMPECCABLE, LE GRAPHISME EST SPLENDIDE... QUE DEMANDER DE PLUS PUR UN JEU DE COURSE ? **NASCAR 2003** EST UN TRÈS BON TITRE QUI DEVRAIT FAIRE CHANGER D'AVIS CEUX QUI REGARDENT AVEC DÉDAIN CETTE DISCIPLINE.

- + Finesse des contrôles avec un bon volant
- + Moteur physique impressionnant
- + Graphisme « comme à la télé »
- − Carambolage incessant quand on débute
- − Grosse bécane requise pour afficher du détail élevé
- − Anglais lu/parlé/écrit recommandé

Note	
8	TECHNIQUE
7	ARTISTIQUE
8	INTÉRÊT

ackboo



Le bombardier soviétique TB3 : le bateau volant de l'époque.

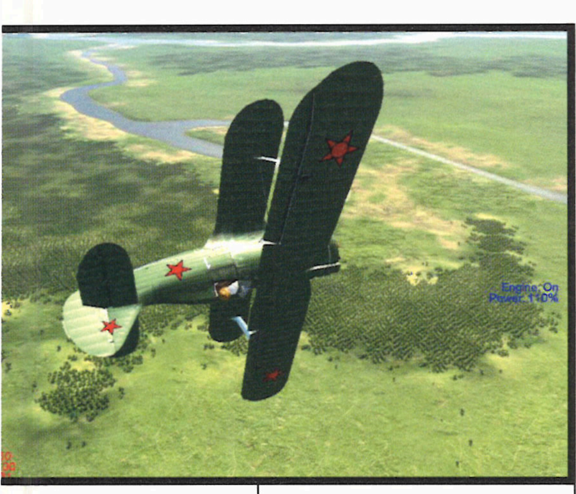


IL2 Forgotten Battles

SIMULATION DE VOL

POUR TOUT CEUX QUI SE PLAIGNAIENT DE LA SIMPLIFICATION À L'EXTRÊME DES SIMULATEURS DE VOL, POUR CEUX QUI RÂLAIENT CONTRE L'ORIENTATION « GRAND PUBLIC » DE CFS3, POUR TOUS CEUX-LÀ ET BIEN D'AUTRES, FORGOTTEN BATTLES DÉBOULE ENFIN SUR NOS PC.



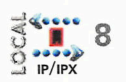


La qualité graphique de Forgotten Battles dépasse tout ce que l'on a pu voir jusqu'ici.

J'avais pensé commencer ce test par « Pour fêter dignement l'anniversaire des cinquante ans de la mort de Staline… ». Et puis je me suis ravisé. Curieusement, au moment d'écrire ça, j'ai eu la vision des familles des millions de victimes du communisme qui venaient faire la queue, en bas de la rédac, avec des petits marteaux dans la main pour me péter les dents chacune à leur tour. Du coup, je vais faire quelque chose de plus sobre. Sturmovik, sorti il y a deux bonnes années, s'est très vite affirmé comme étant le simulateur de référence pour la Seconde Guerre mondiale. Malgré un nom à coucher dehors (avec ses potes Youri et Léonid), Sturmovik s'est répandu comme une traînée de poudre sur le marché mondial. Il faut le dire, l'animal possédait quelques atouts majeurs : des maps énormes, une dizaine d'appareils pilotables, des cockpits virtuels, une grande fluidité. Bref, du grand art qui nous faisait remonter à d'autres jeux pour experts tels Fighter Squadron d'Erik Parker (Activision). Mais, à l'instar de ce dernier, Sturmovik ne proposait que quelques missions et deux campagnes.







CONFIG MINIMUM P4 2 GHz, 512 Mo RAM, CARTE 3D
ÉDITEUR UBI SOFT ENTERTAINMENT
DÉVELOPPEUR MADDOX GAMES RUSSIE
TEXTE ET VOIX VF **TESTÉ** EN FRANÇAIS

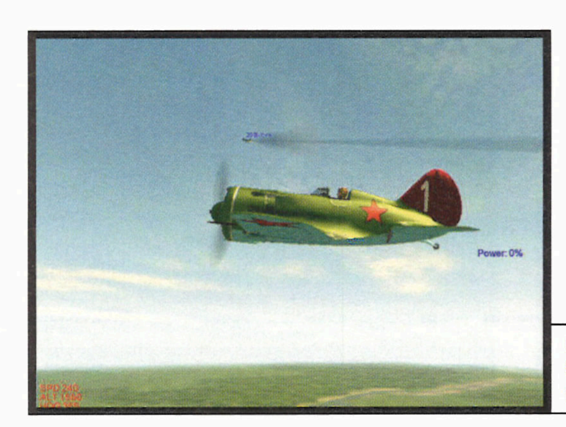
Du dynamisme dans les steppes

La principale nouveauté de Forgotten Battles est donc la présence de théâtres d'opérations dynamiques, une pour chaque nationalité présente. Outre le fait que les résultats des missions influenceront l'avancée de la ligne de front, FB se concentrera tout particulièrement sur l'aspect logistique (appareils détruits pour un camp ou l'autre, état des bases, etc…). Là-dessus viennent se greffer les différentes affectations que l'on peut obtenir (chasse, attaque, bombardement lourd) ainsi que les unités (historiques, faut-il vraiment le préciser ?) que l'on peut rejoindre. En résumé, rien d'aussi complet que les missions de CFS3, dont les principes sont en fait assez différents.

Les graphismes d'une qualité époustouflante demanderont une configuration de combat.

Vous avez dit « gros calculs » ?

Pour vous donner une idée du niveau des détails et de la qualité du moteur physique, sachez que les fumées, qui s'échappent des parties de l'avion qui aura été touché, ont une couleur variant du gris clair au noir charbonneux. Elles s'échappent à différentes vitesses et avec une fluidité elle aussi très variable. S'il s'agit d'une avarie d'huile ou d'un liquide quelconque, à l'arrêt de l'avion, la traînée perdra sa nature vaporeuse pour devenir un liquide qui s'écoulera, goutte par goutte, au sol.

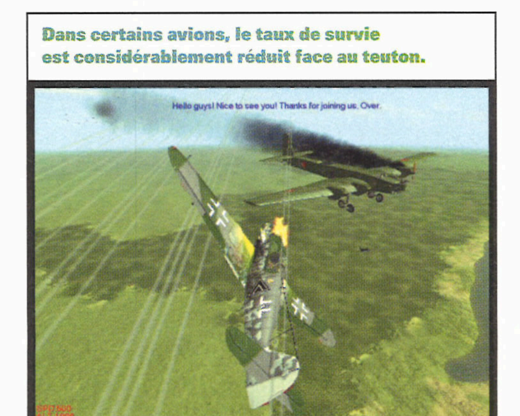


Les éclairages valent bien l'achat d'une petite GeForce4.

Une escadrille au grand complet

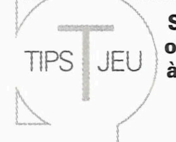
Le nouveau moteur de Forgotten Battles permet de simuler des modèles de vol d'avions à moteurs multiples. C'est donc avec un plaisir difficilement contenu que l'on pourra voir des gros zincs pointer le bout de leur fuselage. Côté Russie, il y a le TB3, un énorme bombardier, avec plusieurs mitrailleurs, un pilote/copilote et un officier de bombardement. Il a cela de particulier qu'il date d'entre les deux guerres et qu'il semble avoir été construit en papier crépon tant il est fragile. Il est aussi bien lent et peu maniable et, summum du fun, on a la mâchoire à l'air libre puisqu'il ne comporte pas de verrières. Côté appareils de combat et de chasse, on trouve bien sûr le Stuka (hérité du premier add-on gratos de Sturmovik) ainsi que le Thunderbold P-47 (apportant l'élément occidental nécessaire au fun) tout comme de nombreuses autres nouveautés, à l'image des jets. En tout, c'est dans une cinquantaine de types d'appareils que l'on pourra se glisser. À bord de ceux-ci, on peut bien sûr occuper les différents postes proposés, l'I.A. nous remplaçant alors aux commandes. Si le Sturmovik était l'un des seuls avions à proposer ce choix dans le premier volet, la nouvelle diversité des appareils nous donnera souvent l'occasion de faire nos preuves en tant que mitrailleurs, et, à l'image du B-17 de Microprose, on pourra endommager notre fuselage en tirant dessus comme des cons. D'ailleurs, des cons, on en trouve souvent dans nos équipages. Parfois, si le combat aérien devient trop stressant, ils pourront arracher un aileron, ou larguer des bombes avec une marge d'erreur importante. Mais à leur décharge, il faut dire que les réticules de visée sont différents pour chaque type d'appareils. Les Russes, par exemple, possèdent des optiques totalement archaïques tandis que les derniers zincs teutons mettent à notre disposition un appareillage d'une complexité toute germanique.

Dans certains avions, le taux de survie est considérablement réduit face au teuton.





Les sauts en parachutes ne sont pas garantis 100 % sans morts, mais au moins on profite d'un joli spectacle.



Si vous devez choisir entre des options graphiques à conserver à tout prix, sélectionnez le plus haut niveau d'éclairage du terrain pour profiter de l'ombrage des nuages.

Une pleine poignée d'avions pilotables sur des terrains de centaines de kilomètres de côté.

Forgotten Battles : un jeu en stand alone qui pousse l'expérience Sturmovik encore plus loin.

Les banlieues pavillonnaires de la Biélorussie sont aussi bien rendues que les zones industrielles.



La Russie à l'échelle

L'une des grosses nouveautés de Microsoft Combat Flight Simulator 3 était l'autogen qui avait pour fonction de remplir le terrain d'objets divers par poignées de mille. Forgotten n'a pas cette possibilité, mais dispose de l'immense avantage de prendre place dans un pays où il est courant de ne pas rencontrer un brin d'herbe pendant 300 km. Alors forcément, ça compense. Mais attention, cela ne signifie pas que l'on va survoler des étendues sans vie durant des heures. On retrouvera bien sûr le système de « forêts en mille feuilles », qui donne toujours aussi bien l'illusion de voler au-dessus de millions d'arbres sans ralentir le jeu, mais aussi des élévations de terrain désormais bien plus complexes. En fait, la claque graphique se situe non seulement au niveau des appareils (qui possèdent des textures d'une finesse jamais vue et un nombre de détails peu croyable), mais aussi des villes, composées d'autant de bâtiments et de maisons que le regard peut en percevoir. Des endroits comme Leningrad sont remplis d'une variété importante d'immeubles, mais leur beauté vient surtout du fait qu'ils ne sont pas alignés en rang d'oignons mais bel et bien en rues, avec des artères qui échappent à tout parallélisme. Côté effets, c'est aussi de toute beauté : les effets de brumes, de pluie, de neige ou de tempête sont littéralement bluffant tout comme ceux des balles traçantes, des fumées.

Commencer en douceur

Sturmovik est une véritable simulation de guerre aérienne. Et il y a donc de fortes chances de crever sur place en moins de 10 minutes. En fait, la meilleure manière de découvrir le jeu pourrait être de prendre place à bord d'un bombardier. Pour ce faire, la campagne russe en « heavy bomber » semble toute indiquée et vous permettra de tenir plusieurs rôles à bord des imposants bombardiers. Côté chasseur, l'option cool semble être le Messerschmitt au début de la guerre. Pour une meilleure approche du jeu, n'hésitez pas à ôter au commencement les options non indispensables, qui rendent la tâche tellement plus compliquée, tels que les effets de torques et les turbulences.

Un peu de technique

Pas question de vous raconter des bobards : si la bêta reçue il y a quelques mois était très fluide, la version test est autrement plus gourmande. C'est certainement dû à la campagne dynamique et à la grande complexité des cartes. Avec toutes les options graphiques à fond, il faudra viser dans le Pentium 2,4 GHz et une GeForce3 ou 4. Avec tout l'amour de la musique russe que l'on peut avoir, la bande-son, faite essentiellement de flonflons et autres bruits d'orchestres moscovites, aurait pu être évitée.

Pour conclure

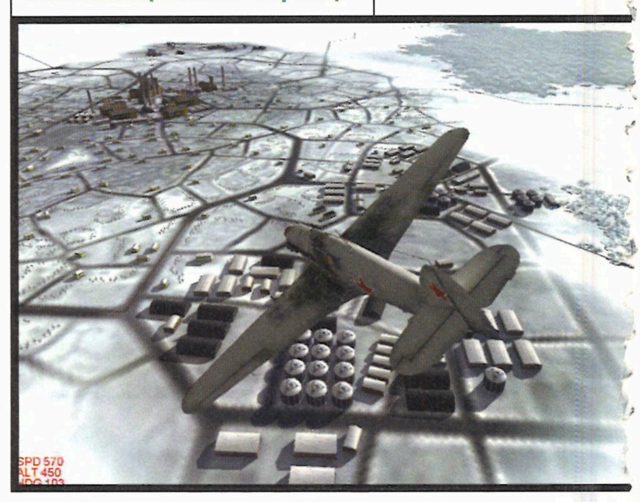
Sturmovik est indéniablement le simulateur de vol de la Seconde Guerre mondiale le plus fidèle qui soit. Entre Combat Flight Simulator, plutôt orienté grand public et celui-ci, le hardcore gamer se trouvera face à un choix assez aisé. En fait, une seule chose pourra le retenir, et c'est un peu mon cas : le côté « Europe de l'Est ». C'est vrai quoi, j'aurais aimé voir plus d'avions de notre côté du monde : des bombardiers B-17, des P-34 des Spitfire, des trucs qui ont bercé mon enfance, zut quoi ! En fait, pour profiter totalement des appareils proposés dans le jeu, il faut être un expert de tout ce qui a volé du côté de Moscou. Mis à part cela, on trouvera aussi quelques tares, comme cette interface mochissime, lente et peu fonctionnelle. Je suis sûr que c'est le même graphisme qu'on pouvait admirer sur les PC des goulags, à l'époque de Khrouchtchev.

Bob Arctor



Le niveau de détail maximal est atteint : jusqu'à l'expression sur la gueule des pilotes à l'intérieur des cockpits.

Le complexe industriel de Gnoudrnievfz (fabrication de pneus).



En Deux Mots

SUPERBE, RÉALISTE, PASSIONNANT. VOILÀ EN TROIS MOTS CE QUI RESSORT DE FORGOTTEN BATTLES. MAIS ATTENTION, ICI ON S'ADRESSE AUX VÉRITABLES PASSIONNÉS DE LA SIMULATION DE VOL, À CEUX QUI SAVENT FAIRE LA DIFFÉRENCE ENTRE TROIS VARIANTES DU MÊME AVION, MAIS SURTOUT À CEUX QUI POSSÉDERONT UNE ASSEZ GROSSE CONFIG POUR METTRE LES OPTIONS GRAPHIQUES À FOND : ET ÇA VAUT LE COUP, CROYEZ-NOUS.

- \+ Un réalisme à toute épreuve
- \+ Très nombreux appareils pilotables
- \- Beaucoup moins ouvert que CFS

8	TECHNIQUE
9	ARTISTIQUE
8	INTÉRÊT



Les modèles des compagnons se sont améliorés, un peu.

Tom Clancy, auteur prolifique d'ouvrages de romance politique, a été bien inspiré de créer sa propre société pour développer des produits basés sur son univers enchanteur. Depuis Rainbow Six, la gamme FPS étendue au détriment des autres jeux, mais il est vrai que des expériences comme Force 21 (un RTS) faisaient figure de petits ratages. Depuis Rogue Spear, le modèle du genre qui aura servi de maître-étalon à tous les shoots réalistes, Redstorm n'avait pas sorti de produits satisfaisants, mis à part un Ghost Recon plutôt convenable. Le pire du pire avait été l'adaptation en jeu de la « Somme de toutes les peurs » dont la durée de vie ne dépassait pas 5 heures en mode Difficile. Après un Splinter Cell superbe mais au gameplay et à la linéarité un rien « console », je voulais voir dans Raven Shield le meilleur chapitre de la serie R6. J'avais raison… enfin presque.

Splinter Shield

En premier lieu, c'est du point de vue graphique que l'on attendait Raven Shield au tournant. À partir du moment où nous avons eu entre les mains Splinter Cell utilisant un moteur basé sur la même technologie, l'attente n'en a été que plus longue. Mais cessons tout suspens



Raven Shield

SHOOT TACTIQUE

APRÈS LE RACHAT DE REDSTORM PAR UBI, VOILÀ QUE LA LICENCE RAINBOW SIX/ROGUE SPEAR A FUI VERS DES CIEUX PLUS FROIDS, À MONTRÉAL, CAPITALE ÉCONOMIQUE DE LA TURQUIE.



inutile : Raven ne nous refile pas la claque absolue que nous a administrée ce dernier titre. Attention, ce n'est pas qu'il soit laid, bien au contraire, mais disons que ses développeurs se sont beaucoup moins pris la tête que leurs confrères. Ici, on ne verra pas des millions d'ombrages dynamiques se projeter sur notre uniforme, ou des loupiottes illuminant les zones avec un réalisme de folie. Non, rien de tout ça. En réalité, Raven Shield nous fait débuter la campagne en utilisant ce qu'il faut bien appeler le « mode bof ». Les premières randonnées dans les niveaux sont décevantes : on croirait que l'on se promène à nouveau dans les corridors de Rogue Spear tant les décors sont ternes. Heureusement, l'impression de voyage dans le temps a nettement tendance à diminuer après le premier tiers du jeu pendant lequel on découvre enfin des extérieurs dignes de ce nom avec des textures bien plus travaillées. Cependant, tout n'est pas si noir. Les hommes par exemple se payent encore des animations made in motion capture, top réalistes, surtout qu'on les voit porter leurs armes sur le dos et utiliser leurs accessoires. Mais la cerise sur le gâteau, c'est qu'on peut enfin voir nos armes à la première personne tout comme leurs nombreuses animations lorsqu'on utilise la lunette ou qu'on les recharge. Côté effets graphiques, on saluera des fumées convenables pour les lacrymo (qui brouillent la vision pendant très longtemps) ou les détonations


TOUT PUBLIC


16 INTERNET


16 LOCAL IP/IPX

CONFIG MINIMUM P4 2 GHz, 512 Mo Ram, Carte 3D
ÉDITEUR Ubi Soft Entertainment
DÉVELOPPEUR Ubi Soft Canada
TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS

Raven Shield arrive à point pour effacer le souvenir assez déshonorant d'un Sum of All Fears.



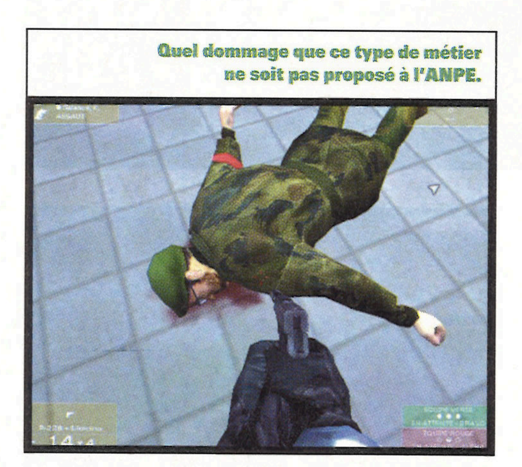

Certaines textures datent d'il y a 300 ans.

de flashbangs qui impriment le décor sur la rétine et nous rendent sourds pendant de très longues minutes si on se les secoue trop.

Le gameplay ! Le gameplay !

Le gameplay est ce qui a été le plus travaillé dans cette nouvelle mouture de R6 et on découvre quelques trucs 'achement sympas pour peu qu'on y prête attention. Les habitués du « next weapon » relié à la molette de la souris risquent d'être surpris : celle-ci est par défaut inactive et ne fonctionne que lorsqu'il s'agit d'ouvrir les portes. Il y a plusieurs manières d'agir avec ces dernières : on peut demander à nos hommes de les toucher à notre place et de risquer leur vie, on peut les pousser brusquement du pied ou on peut se la jouer stealth en l'ouvrant peu à peu et surtout en silence. On peut aussi, d'un autre côté, ne pas toucher la porte, s'en aller discrètement de la zone de danger, revendre nos M-16 à un prêteur sur gages et devenir proxénète à Hong Kong, mais cette possibilité n'a pas été envisagée par le studio de développement. Donc, un coup de molette et les lourdes portes s'entrouvriront de 5 cm nous offrant ainsi un entrebâillement par lequel il sera possible de shooter tous les zonards se trouvant dans la pièce. Mais Raven Shield restera dans les annales de l'informatique comme étant le premier jeu de la série où on peut adopter une position couchée. Depuis Rainbow Six, les développeurs de la boîte à Clancy étaient passés maîtres dans l'art de noyer le poisson dès qu'on leur posait une question à ce sujet : « Les vrais commandos ne se roulent pas par terre » qu'ils nous répétaient comme de vilains petits perroquets. Eh bien cette fois-ci, on y aura tout de même droit, et en plus, c'est assez bien restitué : une fois au sol, on ne peut évoluer que péniblement et on fait demi-tour très difficilement. Malheureusement, la moitié de l'intérêt de la chose est niqué par le fait qu'on ne se jette pas à terre tout de suite mais que l'on doive s'accroupir avant. Ce mouvement en deux temps, très prisé dans l'inutile folklore hip hop, n'est donc pas immédiat comme dans Battlefield 1942 et il ne permet pas d'échapper à des tirs ou à des déflagrations. En revanche, l'utilisation d'une échelle ne ressemble plus à une séance de tir au pigeon pour peu que des ennemis nous voient faire. Au lieu de descendre barreau par barreau, le commando peut se laisser glisser tout en bas à grande vitesse. En montant, il est même possible de jeter des coups d'oeil histoire de voir ce qui nous attend en haut. Cette possibilité d'observer est d'ailleurs disponible à tous les instants en maintenant la touche Ctrl et fonctionne sur tous les axes, ce qui nous permettra de se mettre à l'abri derrière une caisse et de faire feu par-dessus.

Quel dommage que ce type de métier ne soit pas proposé à l'ANPE.



Des barils explosifs : un hommage à Doom ?





Un peu de technique

La technologie s'étant améliorée avec l'utilisation de l'Unreal engine, RS demande une configuration de PC minimale tournant autour de 2 GHz et d'une bonne GeForce4 des familles. Cela permettra bien sûr de tout régler à fond mais le jeu reste jouable avec 1 GHz. Mauvais point : les ennemis jactent encore plus que dans les autres chapitres et ils ouvrent leur claque-merde pour un oui ou pour un non, tout en répétant constamment la même chose. La musique, elle, est toujours du même cru : militaro-technoïde, et insupportable au-delà de la deuxième mesure.

Des armes, encore des armes, et parmi elles, assez peu de nouveautés.

Opération Hostile Bueno

L'une des choses les plus fantastiquement ridicules chez les militaires, ce sont les noms de code attribués aux missions. Je ne sais pas exactement comment ils sont choisis mais j'imagine que l'armée a d'un côté une liste de noms censés évoquer la terreur : « épée », « calamar », « soleil » « feu », et de l'autre des adjectifs comme « puissant », « surpuissant », « ultra-puissant », etc. Mais, dans Raven Shield, contre toute espérance, les noms de mission choisis sont particulièrement honteux : l'opération « Cold Dagger » par exemple, qui nous évoque un couteau en inox oublié dans le freezer, « Stolen Flame », une sombre histoire de disparition de briquet dans un bistro de Clichy, ou encore « Falcon Hour » qui échappe à tout commentaire, y compris le plus insultant.
La campagne de Raven Shield est composée d'une quinzaine de ces missions auxquelles viennent s'ajouter des maps propres au réseau et assez réussies telles que la base militaire (Presidio) et la prison. L'aventure à proprement parler ne commence pas sur les chapeaux de roues puisqu'on doit se taper, entre autres choses, une séance de déminage dans une usine et résoudre une prise d'otages dans des chalets suisses aux textures déprimantes. Comment vous dire ça ? Ah oui voilà : du point de vue du jeu solo, Raven ne marquera pas la conscience collective au fer rouge.
En fait, ce n'est pas tant que les premières opérations soient ratées, c'est surtout qu'elles sont un peu trop simples. Et puis, comme d'habitude, on retrouve des plans d'action déjà établis que l'on peut charger, et ceux-ci, à de rares exceptions près, fonctionnent très bien sans notre intervention. Souvent, pour passer une mission qui nous résiste, il suffira de la refaire 2, 3, 4 fois sans que quoi que ce soit ne vienne nous surprendre : les mêmes hommes sont pratiquement aux mêmes endroits, à nous retendre les mêmes embuscades. Pour contrebalancer ces mauvais points, l'I.A. des ennemis s'est visiblement améliorée tout comme leur vue et leur ouïe. Ils n'hésitent pas à bouger, courir, prendre position derrière des meubles pour survivre à nos tirs. Mais on ne sent rien de transcendant non plus dans ce domaine. Dernier point plus ennuyeux, comme tous les porcs de terroristes, les hostiles n'hésitent plus à nous balancer des grenades à la gueule.

Les gadgets

Pour détecter les ennemis après la phase de planification, on retrouve notre vieux copain le heartbeat sensor. Mais ce coup-ci, il a oublié d'être ridicule puisqu'il ne nous oblige plus à utiliser la carte pour repérer les ennemis. XXIe siècle oblige, le bidule en question a été intégré à des lunettes spéciales et nous permet de repérer les individus dans les 3 dimensions. Pour éviter de trop gâcher le gameplay, on ne peut pas faire feu en le portant sur le nez et il est assez imprécis car il ne différencie pas l'ami de l'ennemi. Utiliser la technologie Unreal présente quelques avantages non négligeables. L'un d'entre eux étant que l'on peut utiliser l'éditeur de niveaux simple d'utilisation qui a fait le succès de ce jeu. Des personnes assez peu douées pour les choses en volumes devraient pouvoir bâtir quelque trucs d'amusant en quelques heures. Un joli théâtre moscovite par exemple.

Bob Arctor

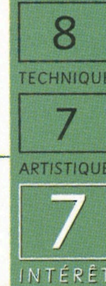


Les décors extérieurs sont généralement réussis.

En Deux Mots

Raven Shield est sans nul doute une amélioration technique de la série tout à fait conséquente et, à ce titre, le fan hardcore ne sera pas déçu. Quel dommage cependant que le nouveau gameplay qui a bien évolué ne soit pas enrobé par une campagne plus surprenante et que les niveaux ne bénéficient pas d'ombrages et de textures à la hauteur du moteur d'Unreal, à l'image de Splinter Cell par exemple.

+ Un gameplay avec de nouvelles options
+ On peut enfin se vautrer au sol
- Moteur mal exploité
- Début de campagne assez moyenne



TOCA Race Driver

COURSE AUTOMOBILE TOURING CAR

NON, LE TOCA N'EST PAS UNE DANSE À LA CON SORTIE POUR L'ÉTÉ. IL S'AGIT DU CHAMPIONNAT DE VOITURES DE GRAND TOURISME. TENEZ, DEMANDEZ DONC À CODEMASTERS, IL PARAÎT QU'ILS EN FONT MÊME DES JEUX.





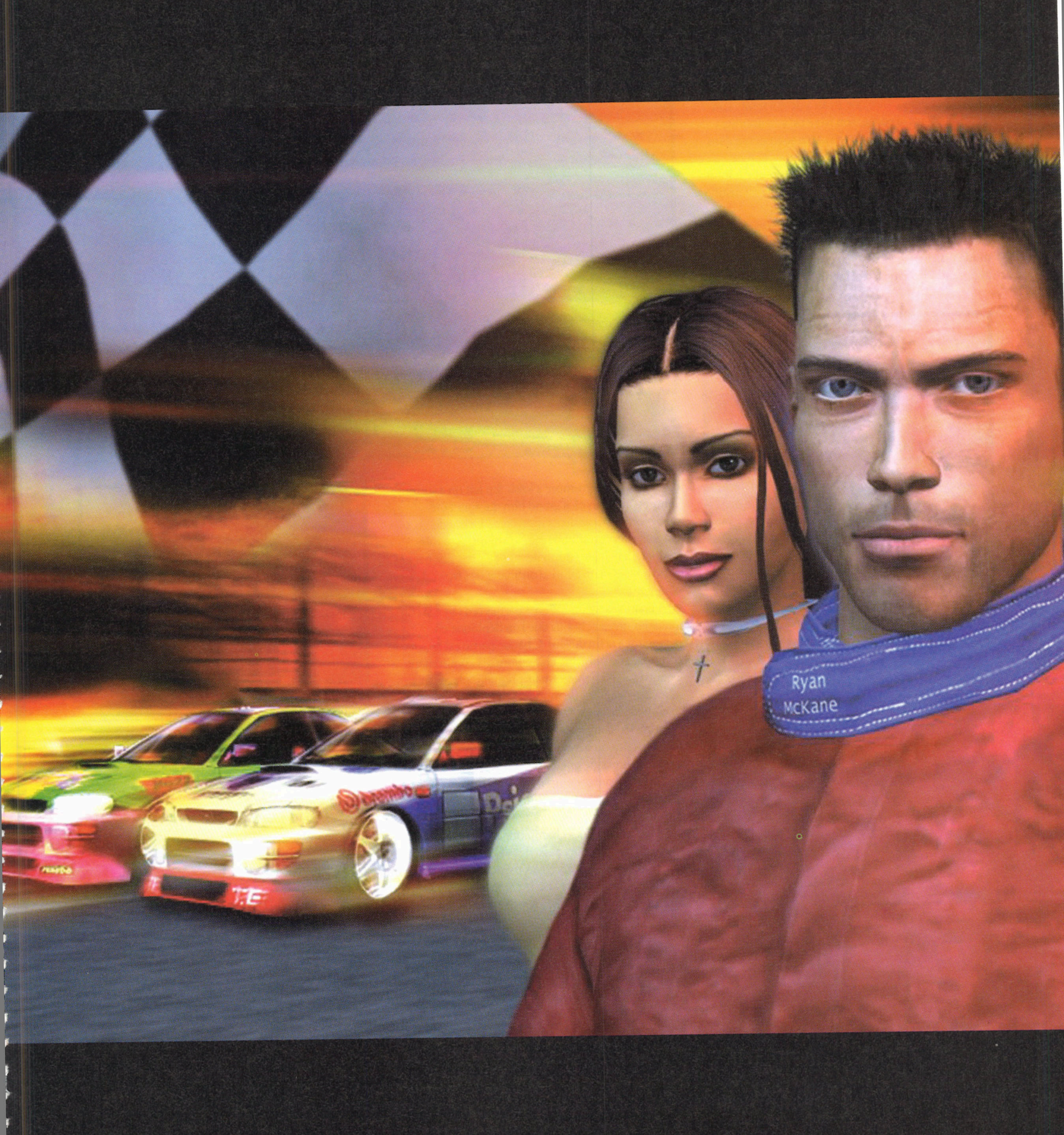
Codemasters occupe une place de choix dans les annales du sport automobile virtuel. C'est avec la série des TOCA que les développeurs britiches ont effectivement gagné leurs lettres de noblesse. Dans ce nouvel opus intitulé TOCA Race Driver (en fait TOCA 3), Codemasters a choisi d'aborder la spécialité sous un angle différent. Plutôt que s'orienter vers un jeu toujours plus exclusif, ils nous livrent un titre complet, fort bien réalisé et doté d'un mode Carrière qui raconte une histoire. Résultat des courses, Driver boxe davantage dans la catégorie arcade que dans celle de la simulation pure et dure pour initiés. Les spécialistes seront peut-être un brin déçus, mais pour l'amateur de sport automobile, voilà de quoi se régaler.

Le retour de Michel Vaillant

Là où Driver se distingue des autres jeux du style, c'est par son mode Carrière et l'histoire qui nous est contée. C'est vrai, quand on parle de sports mécaniques, c'est d'abord aux pilotes qu'on pense. Avant les voitures, les circuits et les championnats, ce sont les grands noms comme Senna ou Schumacher qui passionnent les foules. Dans Driver, on nous propose donc d'enfiler la combinaison ignifugée d'un jeune pilote aux dents longues, Ryan McKane. Le gars Ryan est un obsédé. La course, il ne pense qu'à ça. La pole position, il en


TOUT PUBLIC

CONFIG MINIMUM PIII 500, 128 MO, CARTE 3D
ÉDITEUR CODEMASTERS
DÉVELOPPEUR CODEMASTERS GRANDE-BRETAGNE
TEXTE ET VOIX V.F.


Ryan
McKane

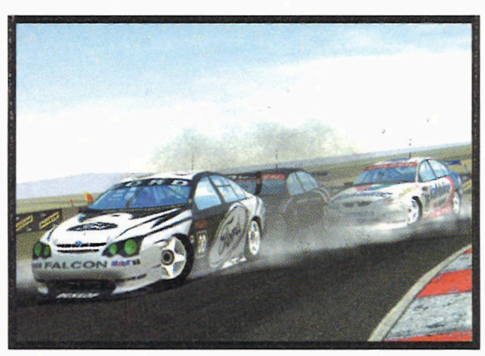
rêve toutes les nuits. Et on ne se tromperait guère en prétendant que ce mec est né avec un volant entre les pognes. Il faut dire que Ryan a de qui tenir : son père était dans la partie, son frère est son premier adversaire. Bref, c'est à un véritable soap opera dans le monde du sport automobile que nous convie Codemasters, dans la lignée de films comme « Jours de tonnerre ». Concrètement, le scénario est distillé tout au long du jeu sous forme de scènes cinématiques. Celles-ci apparaissent de manière sporadique au fur et à mesure de l'avancée dans le mode Carrière. Ces séquences n'apportent certes pas grand-chose de fondamental au jeu. On peut





Le moteur 3D gère allégrement 20 voitures en piste et l'ensemble des déformations sur les carrosseries, le tout sans broncher.

d'ailleurs les interrompre à loisir. En fait on a surtout l'impression d'un plus grand film qui aurait été saucissonné en plusieurs morceaux. Le but de Codemasters est tout de même atteint. À savoir donner un peu plus de chaleur et de présence par ces personnages, à un genre d'ordinaire très froid et clinique.
Le scénario est découpé en 3 parties (en fait 4 si l'on inclut les niveaux bonus que l'on débloque en parvenant à la fin du jeu). Chaque partie est composée de plusieurs championnats comprenant 8 courses. Les championnats prennent place dans différentes régions du monde. Chaque épreuve étant réservée à certaines catégories de véhicules (voir encadrés). Par exemple, le premier championnat nous entraîne au Royaume-Uni. On y concourra sur des voitures de grand tourisme anglaises. Les épreuves suivantes comportent des courses Alpha GTV (une série de compétitions sur des circuits européens). On ira aussi goûter l'exotisme et le décalage horaires des championnats australiens et américains. Avec ici aussi des véhicules correspondant à ces épreuves particulières. Dans la deuxième partie, on passe à la catégorie au-dessus, avec les championnats de touring car allemand


Des effets graphiques plaisants sur les freinages appuyés.

Les voitures

Pour nous offrir 42 voitures plus réalistes que jamais, les développeurs se sont basés sur des mesures télémétriques réelles. Les fans devraient apprécier le moteur physique et la gestion des dommages très réalistes.

- Lexus IS200
- Alfa Romeo 147
- MG ZS
- Peugeot 406 Coupé
- Vauxhall Astra Coupé
- Alfa Romeo GTV
- Mitsubishi Mirage
- Subaru Impreza WRX Type-R STI Version 6
- Toyota Chaser
- Chevrolet Cavalier Z24 Coupé
- Dodge Neon Highline Sedan GT-R
- Eagle Talon (Turbo)
- Proton Satria Gti
- DPRS T-230
- Saab 95 Aero
- Audi TT
- Mercedes CLK
- Opel Astra Coupé
- Ford Falcon
- Holden Commodore SS (VX)
- Toyota Supra Mk4 93-98 Turbo
- Lotus Sport Elise
- Chevrolet Corvette Z06
- Chevrolet Monte Carlo avec kit Stock Car

Sans compter une vingtaine d'autres engins, qui sont aussi du voyage.



Et voilà notre as du pilotage, Ryan McKane himself en personne. Une belle gueule de vainqueur.

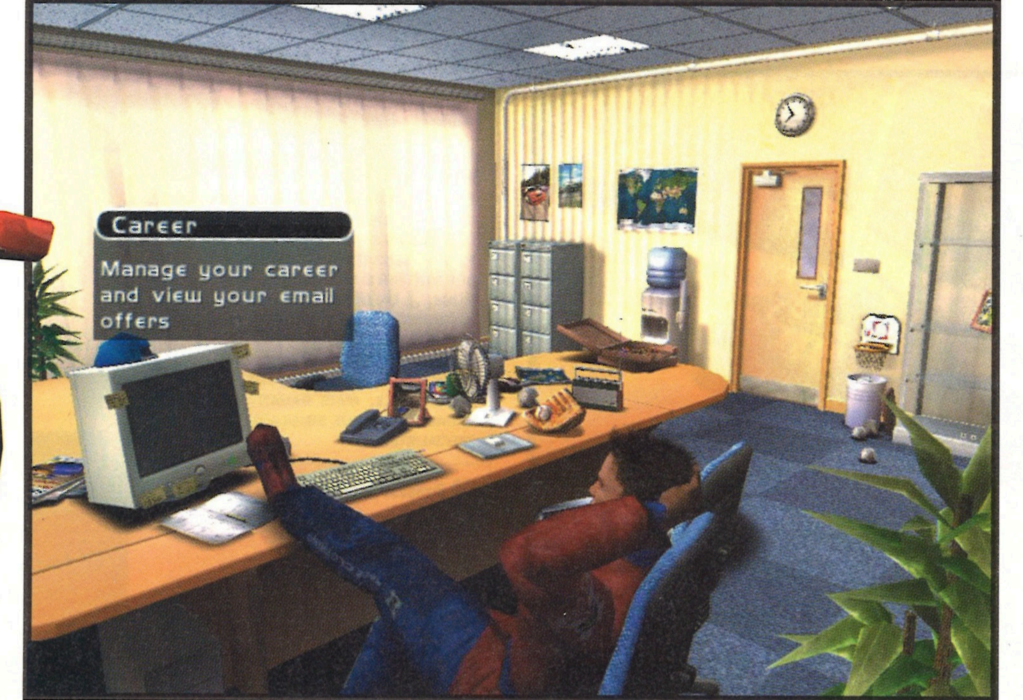
et les séries pour motorisation V8 australiennes. Enfin, la troisième partie nous fait goûter le plaisir de conduire des monstres du type Le Mans. Comme nous le disions plus haut, 2 nouveaux championnats seront débloqués en parvenant à ce stade de la partie. Ces épreuves ne pourront être disputées qu'à bord de véhicules qui auront gagné dans les 3 premières parties du jeu.
Comme si ça ne suffisait pas, et pour rompre la linéarité du mode Carrière, le programme nous proposera de temps à autre des duels mano a mano contre d'autres pilotes. La bonne nouvelle étant que, si vous gagnez le duel, ben vous gardez la caisse. Trop cool. À vous des bagnoles ésotériques comme une TVR, une Marcos ou une Dodge Charger (« Bullit », vous connaissez ?). Ces engins seront les seuls autorisés à concourir sur les 2 championnats bonus. Pour clore en beauté cette revue des modes de jeu, on trouvera en plus du mode Carrière la possibilité de créer ses propres championnats. La composition de l'épreuve (voitures, circuits) étant laissée à la discrétion des joueurs. Cette option permet donc de rallonger légèrement la durée de vie de TOCA Driver. Elle sera surtout intéressante pour le mode multijoueur à venir.

Une affaire de sensations

Rien à faire, le Nascar, ça me colle des boutons. Je vous dis ça parce que nous testons dans ce même numéro le dernier Nascar. Héritier du fantastique Grand Prix Legends, Nascar joue davantage dans la catégorie simulateur que TOCA Driver, grâce à un moteur physique remarquable. Et pourtant, je continue de préférer ce dernier. Il faut dire que la sensation de conduite de TOCA est particulièrement réussie. C'est dû à plusieurs paramètres qui incluent la perception de vitesse, la réponse des commandes, les bruitages des moteurs, la hauteur de la caméra (qui donne vraiment l'impression d'être installé dans un siège baquet), le comportement des engins sur les freinages et prises de virages… Bref, tout plein de détails importants qui sont, à mon avis, fort bien retranscrits ici par les développeurs. Si certains jeux s'avèrent plus fouillés au niveau des réglages et plus réalistes au niveau pilotage, le plaisir de la conduite dans TOCA devrait ravir bon nombre d'amateurs et de passionnés de courses de 'oitures. Si vous avez eu un jour l'occasion de conduire de vrais bolides à haute vitesse, tout y est. On apprend à réagir vite et à attaquer en douceur. Bref, c'est à mon goût fort réussi.
Mais la véritable star de Driver, c'est sans doute l'I.A. des pilotes contrôlés par le programme. Pour le coup, et comme précédemment dans les productions de Codemasters, on a presque l'impression de jouer contre de vrais adversaires humains. Et vazy que j'essaye de te fermer la porte dans les virages. Et vazy que je te pousse la couenne

Les courses sous la pluie sont synonymes d'adhérence précaire. À noter que le jeu ne gère pas une météo dynamique.





C'est dans les addocks et les bureaux de l'écurie que vous accédez aux différentes options de TOCA.

Les Circuits

Comme par le passé, Codemasters a effectué un travail de titan pour modéliser ces 38 circuits. Ils se sont basés sur des mesures topologiques officielles. C'est dire que l'on retrouvera à la fois le tracé rigoureusement exact de chaque piste, mais également les moindres déclivités.

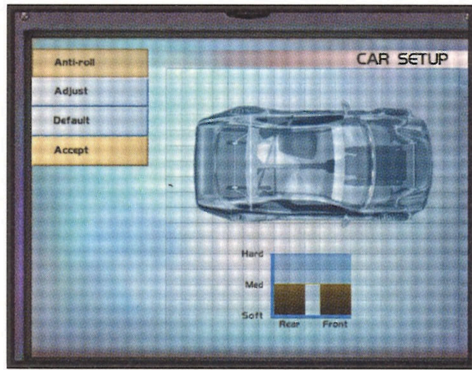
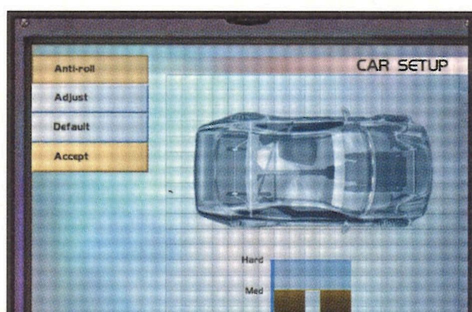
- **Royaume-Uni :**
  Brands Hatch (Circuits Indy & GP)
  Oulton Park
  Silverstone
  Donington Park
  Knockhill
- **Allemagne :**
  Hockenheimring (Circuits & GP)
  Nurburgring
  Oschersleben
  Norisring
- **Australie :**
  Phillip Island
  Oran Park
  Adelaide
  Eastern Creek Raceway
  Canberra
  Bathhurst
  Sandown International
- **France :**
  Magny Cours
  Dijon Prenois
- **Amérique du Nord et du Sud :**
  Charlotte
  Mexico City
  Vancouver
  Bristol Speedway
  Searspoint
  Las Vegas
- **Plus :**
  Catalunya (Espagne)
  Monza (Italie)
  Vallelunga (Italie)
  Fuji (Japon)
  TI Circuit AIDA (Japon)
  Zandvoort (Pays-Bas)
  Mantorp Park (Suède)
  Zolder (Belgique)
  A1 Ring (Autriche)
  Rockingham Motor Speedway (International) (Royaume-Uni)
  Rockingham Motor Speedway (Ovale) (Royaume-Uni)



Un peu de technique

Les jeux se suivent et ne se ressemblent pas. Malgré une présence sur consoles, TOCA Race Driver a été parfaitement optimisé pour le PC. Avec une configuration récente, vous pourrez profiter d'un graphisme haute résolution sans saccades. Testé sur un Athlon XP 1800+, 256 Mo Ram, GeForce3 Ti200, le bougre s'est avéré parfaitement fluide. Une mention pour les bruitages moteur vraiment convaincants. Côté contrôleurs, la bête se comporte fort correctement que ce soit avec un volant ou au pad.



Avec des réglages assez minimalistes (boîte de vitesses, appuis aérodynamiques, suspension anti-roulis...), TOCA n'atteint pas le niveau de complexité d'une simulation pure.

dans les chicanes. Si vous vous montrez bien agressif et que vous bousculez un concurrent en course, vous pouvez être à peu près sûr qu'il essayera de vous rendre la monnaie de la pièce dans les tours suivants. De même, les concurrents joués par l'I.A. tentent de vous faire des sales coups. Et des fois... ça rate et vous les voyez partir dans le décor. C'est très marrant. Bref, chapeau pour l'I.A., les gars.
Côté commandes, Codemasters a revu sa copie depuis TOCA 2. Si les versions PC se comportaient bien avec un volant à retour de force, on ne pouvait pas en dire autant au joypad. Sur TOCA Driver cette lacune a été résolue et on pourra apprécier une réponse rapide et précise avec un pad.

Une histoire de goûts

Alors TOCA Race Driver est-il le meilleur jeu de course auto actuel ? Le truc que personne ne peut éviter sous peine d'être lapidé avec des petits gravillons par son pompiste habituel ? Je dirais qu'on est passé pas loin du chef-d'œuvre. Car quelques petits accrocs demeurent. Au chapitre des trucs énervants, on mettra en premier l'impossibilité de se qualifier pour une course. Votre position sur la grille est déterminée par le programme. Point. Vous pouvez être le meilleur pilote de la planète, avoir terminé premier toutes les courses précédentes, vous ne pourrez jamais vous retrouvez en première place sur la grille de départ si le programme en a décidé ainsi.
C'est sûrement dû aux contraintes du mode Carrière et de l'histoire des cinématiques. N'empêche qu'il n'est pas non plus possible de se qualifier dans le mode Championnat Libre. Voilà, c'est pas la fin du monde, mais c'est quand même très crispant dans un jeu qui brille par ailleurs dans les autres aspects de la réalisation : graphisme, sensation de conduite, moteur physique des collisions, I.A. des pilotes.
Un autre défaut : le niveau de difficulté n'est pas très élevé. Ce qui peut s'avérer un atout pour le grand public mais qui limite la durée de vie du jeu auprès des aficionados. En fait, on a l'impression que les autres concurrents n'attaquent pas au maximum de leurs possibilités. C'est fort compréhensible quand on sait que les épreuves ne durent souvent que 2 ou trois 3 tours (et qu'on ne commence jamais la course en première position). Ce réglage est donc surtout destiné à nous laisser une chance de remporter l'épreuve. En revanche, lors des courses les plus longues (avec des arrêts aux stands), il n'est pas rare de déposer les autres pilotes et de leur en mettre plein la vue.
Enfin, TOCA Driver est tout de même un excellent jeu de course auto. Comme dirait l'autre, qui aime bien châtie bien.

iansolo

Les Championnats

- **TOCA Tour (Championnat anglais)**
- **DTM (Championnat allemand)**
- **AVESCO V8 Supercars**
- **Alfa GTV Cup**
- **Pacific Challenge**
- **Americas Series**
- **Southern European Challenge**
- **Northern European Challenge**
- **European Tour**
- **American All Stars**
- **Lola World Championship**
- **Elite championship - Class B**
- **Elite championship - Class A**

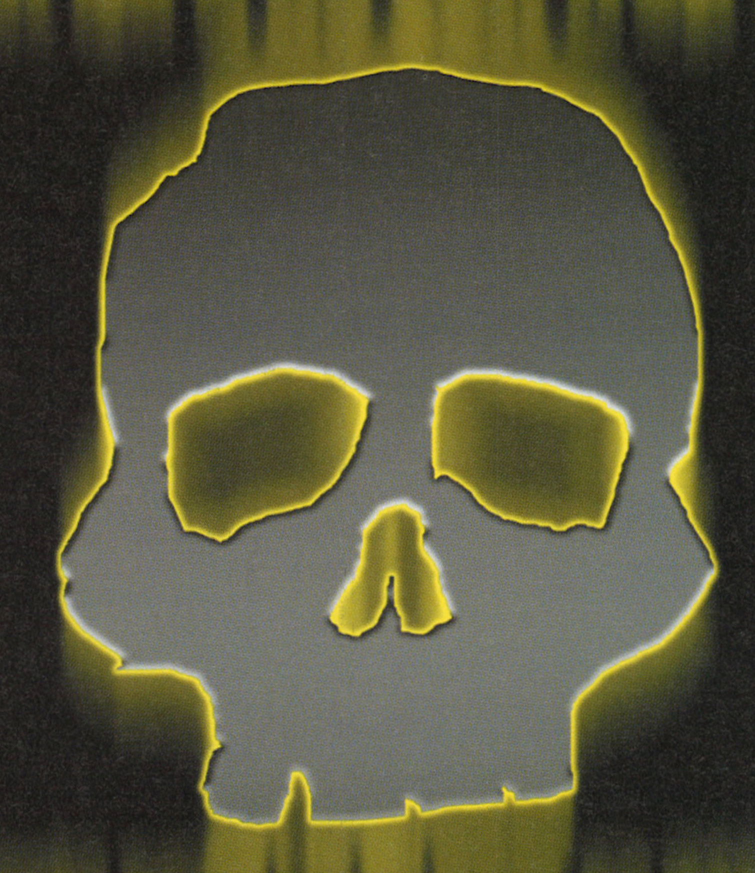


En Deux Mots

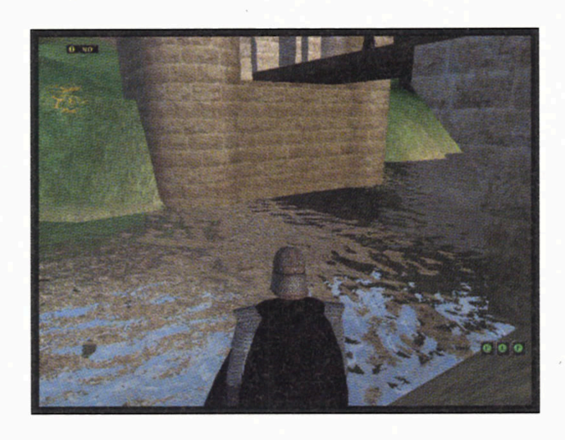
Pour le troisième TOCA du nom, Codemasters a décidé d'innover. En plus des points forts habituels de la série (graphisme, sensation de conduite, richesse des voitures et circuits, moteur physique...), on découvre un mode Carrière scénarisé habillé de scènes cinématiques. Le grand public appréciera. Malgré quelques petits défauts, TOCA Race Driver est un excellent jeu de course automobile, mais davantage orienté arcade/simu que simulation pure pour spécialistes.

+ Richesse (voitures, championnats, circuits)
+ Graphisme et bruitages
+ Moteur physique
+ Sensation de conduite
+ I.A. des pilotes
+ Un mode Carrière haut en couleur
− Niveau de difficulté peu élevé
− Pas de pole position
− Durée de vie

8	Technique
9	Artistique
8	Intérêt







Dark Age of Camelot
Shrouded Isles



MMORPG MÉDIÉVAL FANTASTIQUE

UN AN APRÈS LA SORTIE FRANÇAISE DE DARK AGE OF CAMELOT, SON PREMIER ADD-ON, SHROUDED ISLES, POINTE LE BOUT DE SON NEZ. SON PREMIER ? BAH OUI, VOUS PENSEZ BIEN QU'ON VA EN AVOIR D'AUTRES VU QUE ÇA SE VEND COMME DES PETITS PAINS !

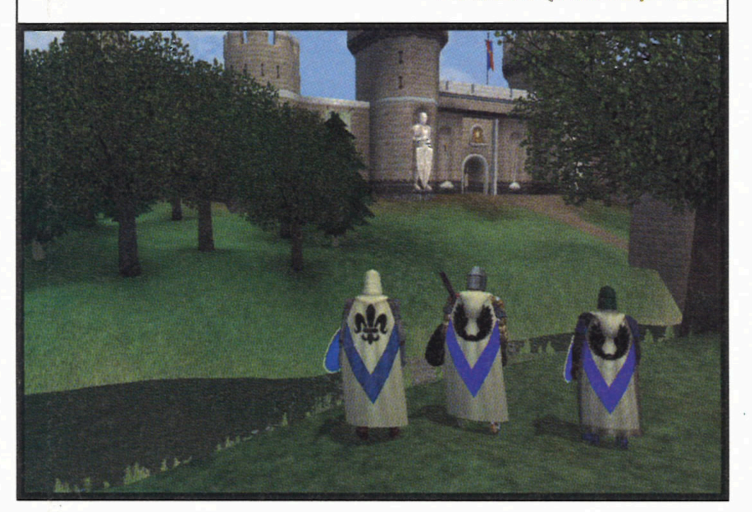




CONFIG MINIMUM PENTIUM III 1,5 GHZ, 256 MO, CARTE 3D 32 MO
ÉDITEUR WANADOO EDITION
DÉVELOPPEUR MYTHIC ENTERTAINMENT ÉTATS-UNIS
TEXTE ET VOIX V.F. **TESTÉ EN** V.F.



- « Camelot ! » - »Camelot ! »
- « C'est rien qu'une maquette. »



Plus de 100 000 enregistrements de l'add-on le premier mois de vente aux États-Unis, plus de ventes que WarCraft III le premier jour de sortie en France, des ruptures de stock du jeu en région parisienne, la rédaction de Joystick devait absolument faire quelque chose : trouver un testeur connaissant DAOC. Mais problème, avec les MMORPG, très peu de testeurs à Joy sont disponibles. Iansolo s'est cloné afin de pouvoir jouer non stop à Asheron's Call I et II, Bob Arctor s'est réincarné en pilote de la Seconde Guerre mondiale dans WWII Online et est injoignable depuis un mois, Pete Boule était déjà sur Neocron et Anarchy Online : Notum Wars, la situation était critique. Du coup, des vieilles jalousies ont fait surface. Ivan, mon ancien chef à l'époque de Joystick.fr, se rappelle m'avoir vu y jouer certains après-midi à la rédaction. Fishbone approuve la réflexion d'Ivan, il se souvient d'ailleurs de mes longues escapades à pied dans le jeu car «un cheval, ça coûte 5 pièces d'argent et j'ai pas assez». Je suis cerné, je me mets à pleurer arguant que finalement, c'est l'artisanat qui explique ma centaine d'heures passée sur ce jeu. Non, rien à faire, c'est l'unique solution. Me voilà propulsé testeur.



La perfide Albion

Je tiens tout d'abord à m'excuser pour les joueurs de Midgard et d'Hibernia. DAOC étant basé sur 3 royaumes ennemis, on ne peut pas se balader en touriste pour prendre des jolis screenshots en territoire ennemi. Ce test sera donc parsemé de photos en terre d'Albion mais rassurez-vous, le contenu de l'extension est équivalent quel que soit votre camp.
Après l'installation de Shrouded Isles, on est tout de suite sous le charme du nouveau moteur. Selon la zone où l'on a quitté le jeu, on s'en prend plein les yeux : les arbres sont plus détaillés, les textures des bâtiments plus fines, les armures des joueurs plus étincelantes et l'eau en devient hypnotisante. À ce propos, le Pixel Shading étant de rigueur, les possesseurs de Geforce4 MX ou de cartes graphiques un peu anciennes remarqueront de légères différences dans le moteur, notamment en ce qui concerne le rendu de l'eau. Encore un jeu qui vous poussera à changer de carte graphique ou à zapper les dialogues des joueurs nantis à l'approche d'une rivière.
Après avoir enfin trouvé le téléporteur menant à la nouvelle région du jeu, on se retrouve dans le port de Gothwaite. Une forteresse surplombe le village et on remarque çà et là de nouveaux monstres. Ah tiens, c'est pas un monstre ce nain bleu, on peut lui parler. Oups, c'est la nouvelle race du jeu, les Nécrites, qui aide les habitants du coin à reprendre les terres d'Avalon contre les Drakorans, les méchants du coin aussi. En parlant aux PNJ et surtout aux crieurs, on découvre les nouvelles quêtes de l'extension (comptez une dizaine de quêtes par royaume) et le background du jeu toujours aussi sympa pour ceux qui aiment les légendes arthuriennes.

Quoi de neuf alors ?

On remarque assez vite que les nouvelles quêtes sont bien plus touffues que les anciennes, vous proposant un peu plus d'interaction qu'avant. Par exemple, après avoir accepté une quête auprès d'un général, un autre PNJ vous demandera de trahir ce général en lui donnant de faux papiers. Ou encore, une quête vous proposera de défendre ou reprendre un fort attaqué par des lieutenants Drakoran. Ce qui frappe surtout, ce sont les nouvelles tactiques



Les nouvelles races et classes

Nécrite (Albion) :

Tout petit et au teint pâle, il ressemble à un schtroumph mal réveillé. Au service du seigneur de l'outremonde Arawn, les Nécrites viennent prêter main forte aux Avaloniens pour repousser les Drakorans. Cette race peut suivre la voie du guerrier, de l'infiltrateur, du magicien ou du disciple.





• Fléau d'Arawn :
mélange du Paladin et du Maître d'Armes, cette nouvelle classe possède la spécialisation Tourment des Âmes et manie très bien les armes flexibles.

• Prêtre d'Arawn :
classe très originale car le joueur prend la forme d'une ombre invulnérable lors de l'invocation du familier. Celui-ci attaquera et lancera des sorts pour vous.

Ces deux classes sont disponibles pour les Bretons et les Sarrasins en plus des Nécrites.

Valkyr (Midgard) :

Plus proche de la bête que de l'humain, cette race habite la terre d'Aegir et a été domestiquée par les Morvalts. Alliés à Midgard et aux Trolls, les Valkyrs repoussent leurs anciens maîtres d'Aegir. Ils peuvent suivre la voie du guerrier, du magicien ou de l'infiltrateur.





• Sauvage :
une classe idéale pour les combats en mêlée. Elle manie très bien les armes au corps à corps et possède en plus la spécialisation Sauvagerie, qui lui permet de sacrifier de sa vie afin d'être plus fort au combat.

• Prêtre de Bogdar :
cette classe permet d'invoquer un familier du nom de commandant. Ce dernier peut diriger jusqu'à 3 esprits des morts, ce qui nous fait donc 4 familiers sous les ordres d'un prêtre haut niveau.

Ces deux classes peuvent être jouées par les Kobolds et les Trolls en plus des Valkyrs. Le sauvage peut également être joué par les Vikings.

Sylvain (Hibernia) :

Cette race est physiquement très proche des arbres dans lesquels elle aime vivre. Les Sylvains se sont alliés avec les Hiberniens pour combattre la menace Fomore dans les territoires de Hy Brasil. Ils peuvent suivre la voie des armes, de la nature et des plantes.





• Animiste :
comme le nom le laisse supposer, cette classe peut animer des familiers de deux types différents : des tourelles immobiles qui lancent des sorts et des bombes qui se précipitent sur l'ennemi et explosent.

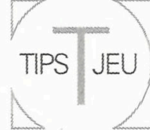
• Faucheur :
mélange du mage et du guerrier, cette classe utilise la faux comme arme principale. Les faucheurs ne portent pas d'armure, juste des vêtements en tissu, mais peuvent renforcer leur défense avec des sorts.

Ces deux classes sont disponibles pour les Firebolg et les Celtes en plus des Sylvains.

L'avenir de DAOC

Avec un deuxième add-on en préparation et des mises à jour mensuelles pour le jeu de base, DAOC n'est pas prêt de lasser ses joueurs. Pour les prochains mois, Mythic a annoncé les améliorations suivantes :
- **Un système complet de maisons pour les joueurs. Peu d'infos ont pour l'instant été communiquées mais gageons qu'il faudra appartenir à une guilde riche pour en profiter pleinement.**
- **Plus d'objets à acquérir avec les primes de royaume. On parle de sorts supplémentaires, de montures vraiment autonomes (et pas des chevaux sur rails comme ce qui existe actuellement), d'armes de sièges pré-concues et d'argent.**
- **Plus de contenus dans les zones RvR afin d'éviter qu'un affrontement entre royaumes se résume à des troupeaux de joueurs se fonçant dessus dans une seule et même zone.**
- **La possibilité de créer des personnages directement de niveau 20 sur le même royaume/serveur pour les joueurs possédant un personnage niveau 50.**





Pour afficher l'indicateur de connection réseau, faites SHIFT + P. Faites un /effects none avant un gros combat RvR.



L'ancienne ville d'Avalon, envahie de Drakorans de niveau 50 à 70.



Les chevaliers de la table ronde, de temps en temps se dévergondent.

employées par les monstres. Certains téléportent les joueurs en plein combat, fuient en vous voyant arriver ou se font soigner durant la bataille. Il est même assez fréquent de croiser des monstres possédant les mêmes atouts qu'un groupe de joueurs avec un soigneur, un magicien, un archer et un guerrier. À ce moment-là, on se retrouve avec des monstres immobilisant le groupe et tuant tranquillement les lanceurs de sorts puis les guerriers.
En rassemblant un groupe de joueurs de haut niveau, voire même plusieurs groupes, vous pourrez entreprendre la visite des nouveaux donjons. Ils sont au nombre de 3 : l'ancienne ville d'Avalon repeuplée de Drakorans, une grotte occupée par des ogres et une forteresse habitée par des morts-vivants. Ils sont de difficulté croissante avec des monstres de niveau 50 à 85 selon l'endroit. Quand on sait que le niveau maximum d'un joueur est de 50, on se dit que le challenge est de taille. Heureusement, ces monstres ont la bonne idée de lâcher des objets magiques très intéressants pour les joueurs. Ces objets sont générés aléatoirement par le jeu et sont souvent destinés à une classe de personnages bien précise.
Que vous soyez un ancien joueur ou un nouveau, cet add-on possède de nombreux atouts. Les nouveaux objets magiques donnent vraiment envie de visiter de fond en comble toutes les zones avec des monstres de plus en plus gros et de plus en plus résistants. Les nouvelles classes de persos permettent aux joueurs débutants de trouver des groupes de leur niveau. Il est d'ailleurs souvent sympathique de grouper avec une des nouvelles classes afin de profiter de leurs pouvoirs.

Donc, c'est de la balle cette extension ?

Eh bien, pas tout à fait. Quelques défauts apparaissent assez vite. Il est toujours impossible de jouer correctement quand 100 personnes sont à l'écran. Les combats entre royaumes et les prises de forts tournent assez vite aux slide show selon la config de chacun. Il est rageant d'abaisser tous les détails graphiques au minimum pour cette partie du jeu alors que le jeu fonctionne parfaitement avec les détails à fond quand on combat des dizaines de monstres.
Il faut donc faire un choix de jeu selon l'heure et la fréquentation des serveurs. Heureusement, Mythic travaille sur du nouveau contenu RvR demandant moins de joueurs simultanément (voir l'encadré « L'avenir de DAOC »)

Un peu de technique

Pour profiter pleinement du nouveau moteur graphique, une carte graphique gérant les Pixel Shaders est conseillée. Sur un Athlon 2000+, 512 Mo, Geforce4 Ti 4200, vous pourrez jouer en 1024x768 avec tous les détails à fond. Le jeu gère des résolutions allant jusqu'au 1600x1200 pour les plus fortunés d'entre vous.

Un autre gros problème, ce sont les bugs exclusifs à la V.F. Il n'est pas rare de se trouver avec des quêtes buggées, des mots en anglais ou des mots-clés inactifs avec la nouvelle race. Des bugs du même genre étaient d'ailleurs toujours présents dans le jeu de base 6 mois après la sortie du jeu. Pire, des fonctionnalités présentes dans la version US disparaissent une fois converties dans notre langue comme les points de royaume donnés lors des résurrections. Déjà que les joueurs européens ont un retard de plusieurs versions avec les joueurs américains, on se demande si finalement, c'était une bonne idée que de vouloir traduire intégralement le jeu.
Enfin, depuis le début, on nous promet des animateurs/maîtres de jeu sur les serveurs. Au final, on se retrouve avec des animations se résumant à un nouveau PNJ à la conversation limitée ou à une apparition de monstres dans une zone du royaume. Pas de GM qui propose des quêtes à un groupe de joueurs ou qui évoque les problèmes du royaume. Dommage, un peu de roleplay, ça fait toujours plaisir. (Remerciements à tous les Élus qui m'ont accompagné dans les nouvelles quêtes et donjons).

Tbf

En Deux Mots

UN ADD-ON COMPLET QUI INTÉRESSERA AUTANT LES JOUEURS AGUERRIS QUE LES DÉBUTANTS GRÂCE AUX NOMBREUX CHALLENGES DES NOUVELLES ZONES.

+ Les nouvelles races et classes
+ Les nouveaux donjons
+ Nouvelle interface, bien plus pratique
+ L'I.A. des monstres
− Injouable en RvR à certaines heures
− Quelques bugs énervants liés à la V.F.
− ALT-TAB toujours pas géré

7 TECHNIQUE
8 ARTISTIQUE



INTÉRÊT



Désactivez les ombres dans les options pour gagner des FPS lors des rassemblements de joueurs en un même endroit.

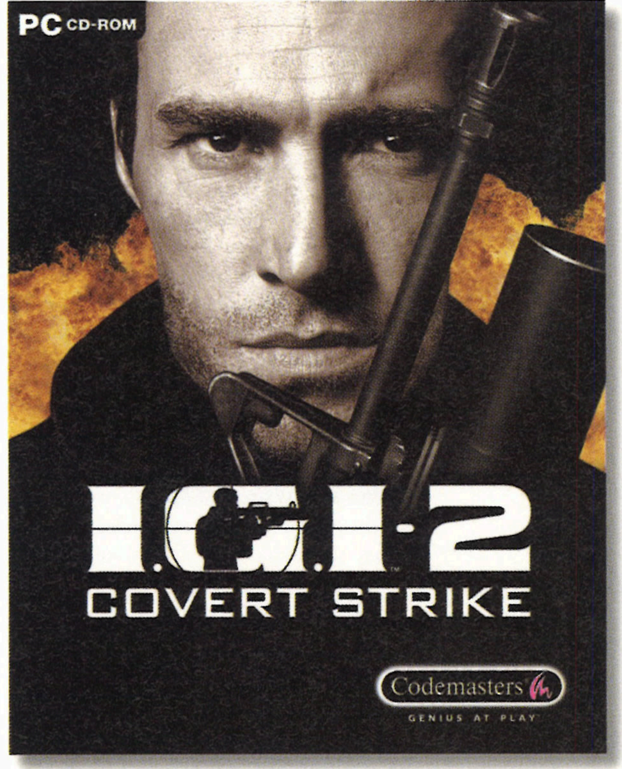
Offre d'Abonnement

1 an de joystick + le jeu

I.G.I-2 COVERT STRIKE

POUR VOUS 88 €

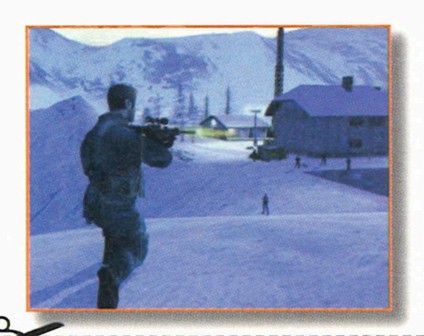
au lieu de ~~117,90€~~*





GENIUS AT PLAY™

+ DE 25% DE RÉDUCTION, SOIT 29,90 € D'ÉCONOMIE









BULLETIN D'ABONNEMENT

Bulletin à retourner accompagné de votre règlement sous enveloppe affranchie à :
JOYSTICK
BP 50002
59718 LILLE
CEDEX 9

OUI je m'abonne à Joystick pour 1 an (11 n^os^) et je recevrai en plus le jeu IGI 2 COVER STRIKE pour **88 €** seulement au lieu de ~~117,90€~~*, soit **29,90 €** d'économie.

☐ Je joins mon règlement à l'ordre de **Joystick**, par :

☐ Carte bancaire ☐ Chèque bancaire ou postal

n° : ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐

Date d'expiration : ☐☐ ☐☐

Signature obligatoire :

Nom : ....

Prénom : ....

Adresse : ....

.... Code postal : ☐☐☐☐☐

Ville : ....

Date de naissance : ☐☐ ☐☐ ☐☐

e-mail : ....

ST511

* Vous pouvez acquérir séparément les 11 n° de Joystick au prix unitaire de 5,90€ et le jeu IGI 2 Cover Strike au prix unitaire de 53 € (+ 2€ de frais d'emballage et de port).
Offre valable pour les nouveaux abonnés jusqu'au 30 septembre 2003, en France métropolitaine et dans la limite des stocks disponibles. Délai de livraison de la prime : 4 à 6 semaines après la reception du premier numéro de votre abonnement.
Conformément à la Loi Informatique et Liberté du 6 janvier 1978 (Article 27), vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des données vous concernant, en écrivant à notre siège social.
Par notre intermédiaire, vous pourrez recevoir des propositions d'entreprises partenaires. Si vous ne le souhaitez pas, cochez la case suivante ☐

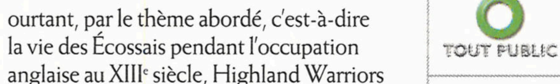
Highland Warriors

STRATÉGIE TEMPS RÉEL









CONFIG MINIMUM PIII 800, 256 RAM
ÉDITEUR NOVALOGIC
DÉVELOPPEUR DATA BECKER ALLEMAGNE
TEXTE ET VOIX VOIR REMARQUE

ALORS QUE TOUT LE MONDE ATTEND DE PIED FERME LE JEU DE STRATÉGIE TEMPS RÉEL QUI RÉVOLUTIONNERA TOUT DU SOL AU PLAFOND, DATA BECKER ESSAIE PLUTÔT D'ÉDUQUER LE PUBLIC AVEC SON HIGHLAND WARRIORS.

Pourtant, par le thème abordé, c'est-à-dire la vie des Écossais pendant l'occupation anglaise au XIIIe siècle, Highland Warriors fait quand même dans l'originalité. Après tout, très peu de gens avaient tenté une expérience ludique là-dedans. La dernière fois, on avait eu droit à un Braveheart poussif qui avait tenté de nous intéresser au drame écossais (notez que ce drame-là n'a rien à voir avec le foot, le scotch whisky, ou le chômage prédominant à Edimbourg).

Scottish background

Highland Warriors n'est en rien un jeu ludo-éducatif sponsorisé par le C.N.E.D.. Pour autant, les références historiques, bien que légères, sont tout de même bien présentes. Le tableau est plutôt bien dressé : l'Écosse de cette époque est déchirée en une multitude de petits conflits entre les clans. Ces guéguerres font les affaires de l'envahisseur anglais qui sait si bien profiter des divisions pour mieux régner. Aussi, certaines fortes têtes écossaises décident enfin de fédérer tous les clans afin de lutter contre l'oppresseur anglais. On a ainsi le choix entre 8 personnages plus ou moins historiques qui mèneront bataille contre les autres protagonistes, ou qui tenteront de faire alliance. Les faits d'armes ne se limitent plus à une simple fantaisie militaire, puisque la magie est aussi de la partie, engageant des druides et des prêtres dans le conflit (contrairement à la dure réalité des choses, les prêtres ont ici de véritables pouvoirs pleins de la colère de Dieu, au même titre que les druides qui sont loin d'être des gugus en toge, qui font les andouilles à Stonehenge à chaque solstice d'été).





L'aspect « magie » est bien présent dans le jeu, mais reste assez sommaire.

Business as usual

La prise en main du jeu est d'une très grande simplicité. Côté gestion, on doit faire avec les 5 matières premières proposées. De même, la gestion du personnel paysan est aussi très simple d'usage. On attribue les tâches, et on regarde l'expérience de ses péons s'accroître, pour voir sa populace se spécialiser. Côté hommes de troupe, c'est pareil. Chaque unité peut accroître son expérience au combat, et un minimum de formations a été mis à la disposition du joueur afin de mener correctement bataille. De plus, les unités combattantes bénéficient d'aptitudes spéciales afin d'être plus efficaces. Certains archers, par exemple, peuvent se camoufler pendant un laps de temps dans la nature.





Un éditeur de cartes est fourni avec le jeu. Il est très simple d'utilisation, et donc, globalement bien foutu.

Rien n'est vraiment très perfectionné, mais l'essentiel, c'est que ça amuse. La donnée stratégique intéressante, c'est que la population que le joueur doit gérer, hommes de troupes compris, ne s'élève qu'à 200 au maximum. La « valeur » que prend un homme de troupe étant au moins trois fois supérieure à celle d'un paysan, le nombre de guerriers qu'on peut aligner en est donc d'autant plus limité.

Le syndrome du DC-3 qui décolle

Oui... Ça fait un peu anachronique, l'image du coucou bimoteurs de la Seconde Guerre mondiale qui a du mal à décoller, surtout dans un texte qui parle de guerre médiévale ; mais bon... Cet exemple n'est pas si hors sujet que ça : Highland Warriors met effectivement beaucoup de temps avant de décoller, mais une fois qu'il est en l'air, il tient. Chacune des 8 campagnes proposées comprend 8 scénarios durant lesquels la difficulté et les possibilités vont croissantes, notamment à travers l'arbre technologique du jeu. La progression dans le jeu est très très lente. À ce stade, même, on se demande si on a vu une différence dans l'accroissement de la difficulté du jeu (elle est bien présente, pas de panique). Manifestement, Highland Warriors a été conçu pour un public amateur cherchant à s'améliorer dans le genre du stratégie temps réel. Les joueurs confirmés n'y trouveront peut-être pas leur compte, sauf à la rigueur, s'ils jouent avec le niveau de difficulté à son maximum. Pour le reste, les principes de gestion et de combat sont tous très corrects, sans originalité, ni règles optionnelles, mais avec un fonctionnement basique très fiable et très souple. Au-delà de ça, pas de miracle ! Même à l'aide de la magie, les limites stratégiques du jeu sont vite atteintes. Une fois de plus, il est sûr que ce produit n'est pas fait pour un joueur confirmé. Dommage, le thème aurait mérité à être mieux exploré.



Le puissant zoom du moteur nous permet de voir à quel point les unités sont moches lorsqu'elles sont vues de près.

Un peu de technique

Bien que le moteur de Highland Warriors soit d'une très grande souplesse, le jeu peut se contenter de configurations moyennes pour pouvoir tourner. Un PIII 800 est donc suffisant, pourvu qu'il ait au moins 256 de Ram, et une carte graphique Geforce2 Mx minimum. La résolution peut taper dans du 1600x1200.

Moteur ? No comprendo

Même s'il a un côté grand public, le jeu est plutôt honnête. En plus de ça, il propose un éditeur de cartes qui est aussi souple d'emploi que tout le reste du jeu. Tout irait bien dans le meilleur des mondes possibles s'il n'y avait pas quelques petits hic. Un choix nous paraît très étrange : c'est celui du moteur. Il est en 3D temps réel (ce qui vaut mieux pur un stratégie temps réel, me direz-vous), et il est très souple. En effet, on peut tourner la carte dans tous les sens, le nombre des unités à l'écran est très honnête, et les animations des personnages, comme celles des constructions et des destructions de bâtiments sont toutes assez réussies, le tout sans faire souffrir le PC. La chose qui est très étrange, c'est d'offrir la possibilité au joueur de zoomer TRÈS serré. D'ailleurs, ce zoom est tellement puissant qu'on a vite l'impression de jouer dans un FPS. L'ennui, c'est que lorsqu'on décide de s'y essayer, on se tape en haute résolution des unités globalement moches. Si les bonshommes sont beaux de loin, ils sont vraiment loin d'être beaux. De même, en matière de jouabilité, cet angle de vue est d'une inefficacité notoire. Du coup, on se retrouve à jouer à Highland Warrior en vue de haut, regrettant l'inutilité globale du zoom, et surtout, regrettant d'avoir vu la laideur de ses unités d'aussi près. Ceci pour aborder un autre point épineux : profitant du moteur, toutes les cinématiques du jeu sont faites façon première personne... Là où une histoire dramatique est censée se jouer, on assiste à une pantomime pas vraiment jolie, qui donne vite envie de zapper. Enfin, on a déploré quelques petits problèmes en matière de pathfinding et d'I.A. Rien de bien alarmant, mais de temps en temps, il arrive que des unités « oublient » d'obéir aux ordres, se perdent, ou se bloquent stupidement autour d'un arbre, ou contre un mur... Non, ils ne font pas ce à quoi vous êtes en train de penser. En fait, ils ne font RIEN.

Pete Boule



Les saisons ont leur mot à dire : impossible d'ensemencer en hiver !

En Deux Mots

Highland Warriors est un jeu honnête. Bien que son gameplay soit assez simple, il amuse correctement son public. Si un joueur confirmé n'y trouvera sans doute pas la dose d'adrénaline qu'il recherche, des joueurs au niveau plus modeste seront satisfaits.

- + Le niveau de difficulté très bien dosé
- + La souplesse du moteur
- + La simplicité du gameplay
- − C'est quand même moche de près
- − Le gameplay un peu trop réduit

Note	Catégorie
7	Technique
6	Artistique
6	Intérêt



La version test que nous avons reçue faisait partie de ces étrangetés qui n'ont pas de son... Juste un « sshhhh » de fond assez inintéressant s'échappait des baffles. De fait, on n'a pas pu savoir si les bruitages étaient convaincants, et bien sûr si les voix étaient en français.



Unique idée intéressante : le personnage est présent dans une fenêtre dans l'inventaire. Cliquez sur un objet, il vous le décrit. On aurait aimé qu'il le prenne dans la main et le voir combiner 2 objets, mais c'est déjà ça.

VOUS AIMEZ LES AVENTURES « OLD SCHOOL » ? SI JE VOUS DIS : « LES CHEVALIERS DE BAPHOMET », VOUS EN FRISSONNEZ DE BONHEUR ? ET SI JE VOUS DIS : « LUCASARTS », VOUS COMMENCEZ À FAIRE DES BRUITS COCHONS ? SI C'EST LE CAS, VOUS FAITES PARTIE DES GRANDS OUBLIÉS DE CES DERNIÈRES ANNÉES… ET C'EST PARTI POUR CONTINUER.

Runaway :

AVENTURE

A Road Adventure

Pourquoi un tel désintérêt des studios pour les aventures ? C'est pourtant le genre le plus abordable pour des petits studios de développement. Techniquement, c'est plutôt facile à programmer, et d'un point de vue ludique, il suffit vraiment d'être un peu joueur pour écrire le scénario d'une aventure. Le plus délicat est finalement de trouver une équipe artistique qui donnera du cachet à votre œuvre. C'est certainement de ce calcul que sont partis les Espagnols de Pendulo Studios pour nous concocter Runaway. Ils ont même mis la main sur des graphistes et animateurs vraiment doués : le plus dur était fait.

TOUT PUBLIC

CONFIG MINIMUM P200MX 64 MO RAM
ÉDITEUR FOCUS HOME INTERACTIVE
DÉVELOPPEUR PENDULO STUDIOS ESPAGNE
TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS



Alors pourquoi c'est raté ?

Tout commence par une cinématique. Un beau gosse, genre surfeur, nous raconte son histoire : alors qu'il conduisait sa voiture, une jolie fille se jette sous ses roues. Saine et sauve, elle le supplie de l'emmener avec lui. Les dialogues sont bavards et épuisants de médiocrité. On attend que l'aventure commence enfin, mais non, la minette se met à… lui raconter son histoire ! Du coup, la cinématique embraye sur le récit de la jolie fille. Je vous l'épargne tellement il est sans intérêt. Bon, on joue ? Toujours pas car c'est le moment du… générique du jeu ! Eh oui, il fait 3 minutes de plus (c'est presque un gag des Monty Python's). Fin du générique, une dernière cinématique et nous avons enfin la main. En tout il aura fallu patienter 10 minutes.

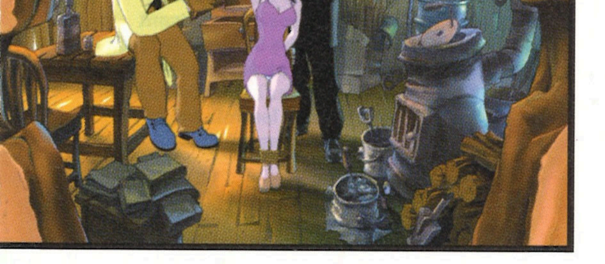
Un peu de technique

Un nouveau moteur de rendu est utilisé qui donne aux animations un style cartoon antialiasé très réussi. Ça tourne parfaitement sur des machines préhistoriques.

Les mauvais élèves de la vieille école

Enfin voici le jeu : on balade lentement sa souris sur tous les décors pour trouver ce qui s'y cache d'interactif. On ramasse les objets et on essaye toutes les combinaisons. Les énigmes sont assommantes de bêtise. Voici l'une des toutes premières : la jolie fille est dans un lit d'hôpital. Pour la réveiller, on apprend (dans un dictionnaire médical !) qu'il faut l'asperger d'eau mais… « Elle est trop lourde pour la traîner jusqu'à la salle de bains ! » (La pauvre fait 50 kg à tout casser, le héros est une baraque et la fameuse salle de bains est à 3 m !) La solution ? Déclencher les détecteurs de fumée. Alarme générale dans l'hôpital. Toute la chambre est douchée par les extincteurs et la fille se réveille. N'importe quoi. Et toutes les énigmes sont écrites ainsi : il faut essayer toutes les combinaisons sans même chercher une logique. En plus, il faut accomplir toutes les actions dans un ordre précis sinon ça ne marche pas ! Pire encore, des objets apparaissent en cours de route ! On visite une pièce… rien d'intéressant. Une minute plus tard on pourra pourtant y découvrir un nouvel objet caché, juste parce qu'on a parlé à un personnage entre-temps. Alors ça, c'est impardonnable ! Reste l'aspect artistique : la bande-son est excellente. Le graphisme, mélange de 2D et 3D, a une patte « Disney modernisé » vraiment classe. Ça rachète à peine ce gros gâchis.

monsieur **pomme de terre**



En Deux Mots

CE JEU D'AVENTURE TRÈS « OLD SCHOOL » AUX INDÉNIABLES QUALITÉS ARTISTIQUES. CEPENDANT, RUNAWAY EST SABOTÉ PAR UN GAME DESIGN EXÉCRABLE, DES DIALOGUES MÉDIOCRES, DES ÉNIGMES SANS QUEUE NI TÊTE …

+ bande-son
+ Graphisme et animations
- Énigmes illogiques
- Dialogues très longs et très faibles

7	TECHNIQUE
8	ARTISTIQUE
5	INTÉRÊT

Salammbô

AVENTURE WARPEUSE

TIENS… IL Y A UN LECTEUR QUI M'A BIEN SURPRIS DERNIÈREMENT : IL ME DEMANDAIT QUAND EST-CE QUE SORTAIT SALAMMBÔ.

La maison Cryo ayant fermé, Salammbô sort chez The Adventure Company, repreneur du jeu. En fait, je m'étonnais du message, parce que les jeux d'aventure mis en forme sous un moteur warp n'ont plus vraiment de succès auprès de la majeure partie de notre lectorat. Le procédé commence vraiment à accuser son âge. Cependant, Salammbô, tout en reprenant les procédés du gameplay warpeux nous amène à une évidence : lorsqu'il y a un scénario derrière le cosmétique, un jeu ne peut pas être mauvais.



Le character Design made in Druillet est toujours aussi fort.



CONFIG MINIMUM **PII 450, 128 RAM**
ÉDITEUR **THE ADVENTURE COMPANY**
DÉVELOPPEUR **THE ADVENTURE COMPANY FRANCE**
TEXTE ET VOIX **V.F.**



L'intrigue s'articule beaucoup autour des dialogues. Ces derniers doivent être judicieusement choisis, car ils peuvent aussi faire perdre le joueur

Salammbô, Mathô, Spendius, Flaubert, Druillet, et quelques autres…

Démonstration… Salammbô parle de l'amour fou entre la fille d'un ponte de la ville de Carthage et le chef des mercenaires qui ont travaillé pour la cité. Tout se déroule au IIIe siècle avant Jésus-Christ, pendant la période de guerre qui a vu s'opposer Carthage et Rome. Il y a eu tout plein de morts, Flaubert en a fait un roman au XIXe siècle, et Druillet a fait de ce roman une B.D. épique avec encore plus de morts dedans… La fille fatale se nomme Salammbô, le chef des mercenaires, Mathô, et le joueur, Spendius. C'est un esclave échappé des geôles de Carthage, qui se mettra au service de Mathô. À lui tout seul, il rapprochera les amants maudits, et surtout, mettra à genoux la ville de Carthage devant la puissance militaire des mercenaires menés par Mathô. Oui, Spendius est un p'tit rusé, et si le joueur incarne ce personnage plus que Mathô, c'est surtout parce qu'à la fin du roman, Mathô et Salammbô meurent un grand coup.

Vieux, mais beau

Comme tout jeu warp qui se respecte, tout l'intérêt du jeu tient autant dans l'histoire que dans le graphisme. Ici, c'est Druillet qui s'y colle, et ça respire bon le métal hurlant. Les cinématiques sont fines et bien faites, les characters design sont comme on les aime, bref, ça a beau être du warp, c'est quand même du bon. C'est vrai que si tous les jeux du monde, warp ou pas, pouvaient bénéficier d'une telle puissance graphique, les notes seraient meilleures. De même, l'ambiance sonore est elle aussi très bien soignée, tant dans les musiques (avec quelques passages de la Symphonie du Nouveau Monde de Dvorak) que dans les bruitages et les sons d'ambiance, tous bien prenants. Il est à noter que les dialogues sont tous très bons (on aimerait entendre ça plus souvent dans les V.F.).

Là où on a tous très peur, c'est au niveau des intrigues et des puzzles. Il semble que l'ancienne équipe de développement de Cryo ait enfin compris quelque chose en matière de gameplay : ici, les puzzles sont tous très bien imbriqués dans le background. L'histoire ne butte donc pas sur des conneries du genre « démineur redessiné », et l'immersion du joueur dans le narratif s'en retrouve d'autant plus renforcée. Évidemment, c'est du warp : c'est vieux, et il faut aimer. Mais pour une fois, c'est du bon warp Tant pis pour les hardcore gamers.

Pete **Boule**

REMARQUE

Chose étrange, Salammbô a planté plusieurs fois. Impossible de savoir si c'est lié à la version test, ou pas, mais on était souvent expédié sur le bureau, et quelque fois, c'est carrément le jeu qui ne voulait pas démarrer. Ça sent donc bon le patch.

Un peu de technique

Bien qu'il soit en warp, un effort a été fourni dans le moteur afin de tourner en 1024x768. En dehors de ça, le jeu fonctionnait très bien sur un portable PIII 500 muni d'une ATI de base (genre 8 Mo). Le jeu n'est donc pas gourmand.

En Deux Mots

SALAMMBÔ FAIT PARTIE DE CETTE GÉNÉRATION DE JEUX QUI TECHNIQUEMENT NE DEVRAIT PLUS AVOIR LE DROIT DE CITER SUR NOS PC. NÉANMOINS, LES GRAPHISMES SONT SUFFISAMMENT BONS ET LE BACKGROUND ABOUTI POUR NOUS DONNER QUELQUE CHOSE D'AGRÉABLE À JOUER, SI DU MOINS, ON FAIT L'EFFORT D'ACCEPTER CE MOTEUR WARP OMNI 3D.

- [+] Les graphismes
- [+] Les sons
- [+] UP: Les intrigues qui respectent le background
- [–] C'est du Warp (bwarp !)

5 TECHNIQUE
8 ARTISTIQUE
6 INTÉRÊT

1 LES PLUS FIDÈLES SONNERIES (et le plus de téléphones compatibles!)

Téléphones compatibles: Alcatel, Ericsson, LG, Motorola, Nokia, Philips, Sagem, Samsung, Sendo, Siemens, SonyEricsson, Trium… Détails: www.persomobiles.net.

POUR CHANGER VOTRE SONNERIE: appelez le **0899 70 2001**, entrez la référence de la sonnerie (ex: 56072), le n° du téléphone… cela prend à peine 2 minutes!
PLUS DE SONNERIES: Par exemple: ✚ **30 Reggae..1563**. Vous pouvez choisir parmi 30 autre sonneries Reggae en appelant le **0899 70 2001** et en saisissant la référence 1563.
CATALOGUE COMPLET: Des milliers d'autres sonneries par téléphone au **0899 70 2001**, ou minitel **3617 PERSOMOBILES**, web www.**persomobiles.net**, wap **wap**.persomobiles.net.

2 Exclusif! TOUTES NOS SONNERIES SONT HIFI - POLYPHONIQUES!

La plupart des téléphones récents utilisent des sonneries polyphoniques: vous entendez le **vrai son des instruments**, et les mélodies sont accompagnées d'une **véritable orchestration** (ex: piano / basse / batterie). Exclusif : toutes les sonneries de persomobiles seront automatiquement téléchargées en mode polyphonique si votre téléphone est compatible.
Téléphones polyphoniques: Alcatel 511 512 525 715 **Ericsson** T300 **LG** 7020 **Motorola** C330 T720 **Nokia** 3510 3510i 3650 6610 6650 6210 7250 7650 **Panasonic** GD67 D87 **Samsung** A800 N600 N620 S100 T100 **Siemens** C55 S55...

LE TOP

Titre	Réf.
1er gaou	55409
All the things she said	55136
Art de rue	55607
Asereje (Ketchup song)	55410
Avec classe	55024
Destinée	55037
Dilema	55412
Jenny from the block	55413
La Beuze-Le frunkp	55210
La soupe aux choux	56040
Le flic de Beverly Hills	55418
Le parrain	55417
Les bronzés font du ski	55419
Marie	55818
Mission Impossible	55422
Paris latino	55162
Plantation	55424
Taxi 3	55492
Ti amo	55568
Without me	55426
✚ Le Top 20 permanent	1599

RAP / RNB

Titre	Réf.
03 Bonnie and Clyde	55305
113 fout la merde	55604
1m73, 62 Kg	56078
4 my people	56993
5.9.1	56303
À demi nue	56101
Addictive	55021
All I have	55454
Always on time	55881
Another day in paradise	56083
Are you ready	55017
Are you that somebody	55687
Art de rue	55607
Assassin de la police	55299
Au nom de la rose	56494
Avec classe	55024
Avoir des potes	55289
Bad boy for life	56086
Bad boys de Marseille	55945
Bad intentions	55606
Because I got High	56971
Belsunce breakdown	56612
Bills, bills, bills	55884
Black suits comin'	55567
Block party	55777
Bomba 2002	56302
Boom boom	55051
Bootilicious	55865
Bump bump bump	54113
Business	55939
C'est mon truc	55613
Cendrillon du ghetto	56622
Cleaning out my closet	55672
Clint Eastwood	56644
Come with me	56691
Dance for me	55614
Destinée	55037
Diamant noir	55775
Dilema	55917
Don't know what to tell ya	55496
Dr. Hannibal	54123
Du rire aux larmes	56080
Elle donne son corps avant son nom	55609
Elle te rend dingue	56896
Enfants du ghetto	55077
Ensemble	55473
Family Affair	56799
Femmes	54043
Foolish	56315
Freestyler	55582
Frotti-frotta	55474
Full moon	56313
Funky cops-Let's Boogie	55898
Funky Maxime	56359
Gangsta's Paradise	56685
Gaz-L	56905
Girl talk	55444
Give me the light	54070
Got what you need	56049
Happy	55921
He's unbelievable	55491
Heartbreaker	55284
Hero	55285
I believe I can fly	55715
I Can	54138
I need a girl	56301
I never knew love like this	55394
I'll be missing you	55430
I'm gonna be alright	55572
If you had my love	55703
Je danse le mia	56145
Je me souviens	54049
Jenny from the block	55131
Just a little	55075
Keep this fire burning	54153
Killing me softly	56362
La playa	55377
La tribu de Dana	56473
Le bilan	55954
Le guide du loubard	55667
Le son des bandits	56054
Livin it up	55878
Ma Benz	55287
Ma musique	54042
Nuff Respect	56487
Oh boy	55923
On s'en sort bien	55680
Ooh la la la	55282
Paper'd up	55314
Petit frère	55610
Pris pour cible	55955

RAP / RNB (suite)

Titre	Réf.
Qu'est-ce tu fous cette nuit	54116
Qui est l'exemple	56906
Qui veut la peau de mon Crew	55288
R n'b 2 rue	56621
Rap business	55888
Real slim shady	56618
Regarde le monde	55668
Regulate	56693
Sache	55899
Si c'était à refaire	54030
Son of a gun	54018
Stan	56634
Street life	55499
Survivor	56637
The boy is mine	56099
The message	54124
The next episode	56632
Through the rain	55036
Tu es la seule qui m'aille	54050
Tu me plais	55623
U got it bad	56051
U remind me	56770
Un peu de respect	54045
Une femme avec une femme	54154
Walking away	56619
What's love	56047
What's your flava	55910
Without me	56143
You don't have to call	55682
✚ 190 Rap!	1554

POP / ROCK

Titre	Réf.
19-2000	55069
1979	54088
About a girl	54143
All apologies	54141
All the things she said	55136
Another one bites the dust	55113
Army of me	54076
Ashes to ashes	55457
Bachelorette	54077
Basket Case	55791
Big gun	55271
Big time sensuality	54075
Black Celebration	55699
Black or white	55711
Blackened	54134
Blowin' in the wind	55471
Blue jean	55459
Bohemian rhapsody	54151
Boys don't cry	55124
Bridge over troubled Water	54023
Bullet with butterfly wings	54091
By the way	56555
Californication	56760
Can't stop loving you	55221
Candle in the wind	55476
Canonball	55442
China girl	55460
Close to me	55141
Cocaïne	56940
Come along	55227
Come as you are	55713
Complicated	55764
Disarm	54090
Disco girl	54104
Don't go breaking my heart	55477
Don't know why	54081
Don't let me down	54072
Don't look back in anger	54059
Don't speak	55190
Dont let the sun go down on me	55478
Drowning	55133
Du hast	55281
Enter sandman	55654
Ever dream	54140
Feel	55151
Flash Dance-She is a maniac	55149
Free bird	54131
Give it away	54084
God save the queen	54155
Goodnight moon	54071
Hard as a rock	55301
Have a nice day	54073
Heart shaped box	54145
Hell bells	55273
Help	56911
Hey Joe	55704
Highway star	54122
Highway to hell	55688
Hotel California	56765
Human behaviour	54074
Hurricane Carter	54010
Hyperballad	54078
I am a rock	54025
I love rock'n'roll	55640
I'll be good	54152
I'm outta love	55468
If tomorrow never comes	55778
In a broken dream	54064
In my place	55020
In too deep	55782
International	54156
It's oh so quiet	54079
Jaded	55823
Jump	55656
Just like a pill	55044
Karma police	55280
Kiss	55490
Knocking on heavens door	55469
Le Brio	54034
Lemon tree	55367
Life on mars?	55461
Light my fire	56174

POP / ROCK (suite)

Titre	Réf.
Like a rolling stone	55472
Lithium	54146
Little by little	54056
Little wonder	55462
Maria Maria	55595
Master of puppets	54132
Mayonaise	54089
Me and bobby McGee	55486
Mercedes Benz	55487
Modern love	55463
Mr Freeze	54102
My Michelle	54125
New born	54137
New sensation	54040
New year's day	56763
Not an addict	54103
Nothing else matters	54135
Objection	55780
Ola kala	54105
Otherside	54083
Oye como va	56757
Paint it black	55750
Paradise in me	54101
Perfect	54086
Polly	54142
Pretty fly	55596
Pride (In the name of love)	55985
Purple haze	55860
Rainbow children	54061
Rape me	55349
Rebel rebel	55464
Sacrifice	55479
She is love	54058
Shiny happy people	55142
Smells like teens spirit	55340
Smoke on the water	55427
Something in the way	54144
Something's wrong	54100
Song 2	55787
Songbird	54057
Sorry seems to be the hardest	55475
Space oddity	55467
Special cases	55311
Stairway to heaven	56790
Start me up	55855
Still loving you	56786
Stole	54129
Street spirit	54062
Suicide blonde	54041
Sultan of swing	55060
Sunday bloody sunday	56762
Supreme	56520
Sympathy for the devil	55745
Take a little piece of my heart	55485
Take a look around	54046
The call of Ktulu	54133
The end	55167
The lemon song	54130
The man who sold the world	55344
The rock show	55692
The scientist	55158
The times they are a changin'	55470
The unforgiven	54136
The wall	55902
The zephyr song	55023
This is the place	54082
Tide is high	54112
Today	54092
Tonight Tonight	54093
Under the bridge	54085
Undercover of the night	55851
Underneath your clothes	55679
Video killed the radio star	55097
Walk of life	55932
Walk on the wild side	56949
Walk this way	55826
War pigs	54115
War song	55139
We are the champion	56764
We will rock you	56523
Where did you sleep last night	55339
With or without you	55655
Wonderwall	56791
Yesterday	56913
Your song	55480
Zero	54087
Ziggy stardust	55465
✚ 320 Pop/Rock!	1561

ROCK FRANÇAIS

Titre	Réf.
À l'envers à l'endroit	55676
Apologie	54047
Au néant	55466
Billy le funkyman	54052
Ça c'est vraiment toi	56120
Ce soir on vous met le feu	56310
Cela nous aurait suffi	54063
Clandestino	56179
Coccinelle	54012
Drunken sailors	54055
Elle s'ennuie	55942
Emma	55382
J'ai demandé à la lune	56096
J'en reve encore	56898
Je dis aime	54020
Je fume pu d'shit	55298
Je n'veux pas rester sage	55341
Je veux nager	54029
Jeune et con	55779
L'aventurier	56097
L'infidélité	54021
La bombe humaine	56121
La jeunesse emmerde le front national	54032
Lambé an dro	54048

ROCK FRANÇAIS (suite)

Titre	Réf.
Le chemin	55056
Le complexe du corn flakes	54019
Le vent nous portera	56769
Mala Vida	56178
Mao boy	55573
Motivés	55632
Non non non non	54022
Onde Sensuelle	56177
Ou tu veux, quand tu veux	55371
Salut à toi	54033
Salut les amoureux	54051
Soledad	55489
Song for a Jedi	55770
Tchi cum bah	55896
Tomber la chemise	56184
Tostaky	54054
Un homme pressé	55391
Un jour en France	56383
✚ 70 Rock Français	1548

VARIÉTÉS

Titre	Réf.
A new day as come	56034
Afrique adieu	55326
Alexandrie Alexandra	56222
Aline	55827
Allumer le feu	56228
Amélie Colbert	55157
Au café des délices	55597
Au mont sans soucis	54044
Au pays des merveilles de Juliet	54117
Au soleil	56300
Besoin de rien, envie de toi	55048
Cœur perdu	55312
Cassé	54147
Ces soirées la	55734
Chanteur de Jazz	55323
Confidence pour confidences	55109
Des mots qui résonnent	55134
Désenchantée	56214
Douce France	55034
Du rhum des femmes	55721
Elisa	55720
Elle, tu l'aimes	55889
En apesanteur	55549
En chantant	55327
En rouge et noir	56209
Ensemble	56501
Entre nous	55456
Etienne, Etienne	54016
Fanny Ardant et moi	55208
Femme des années 80	55315
Gaston y-a le téléfon qui son	55843
Hymne à l'amour	54013
I'm alive	55730
Il est libre Max	55121
Il suffira d'un signe	55095
Immortelle	55709
Innamoramento	56411
J'ai besoin d'amour	55738
J'ai encore rêvé d'elle	55615
J'attends l'amour	56123
J'en ai marre!	54111
Je graverai nos deux noms	55308
Je l'aime à mourir	56081
Je marche seul	55880
Je ne veux pas travailler	56185
Je serai	56506
Je suis et je resterai	55564
Je t'aime	55378
Je t'aime plus que tout	54065
Je t'aime, moi non plus	56026
Je te donne	55319
Je te rends ton amour	55593
Je te survivrai	55040
Jusqu'au bout	56144
KKOQQ	56075
L'agitateur	56074
L'aigle noir	55690
L'âme stram gram	55838
L'amour n'a pas de loi	55497
L'Aziza	55617
L'éducation sentimentale	55484
L'été indien	56092
La beuze-Le frunkp	55210
La cancoillote	54017
La chanson con	55033
La corde et les chaussons	54053
La fille d'Avril	55147
La fille du coupeur de joints	55803
La javanaise	56291
La maladie d'amour	55328
La salsa du démon	56229
La vie fait ce qu'elle veut	54128
Laisse béton	56424
Laisse-moi	54099
Lasciate mi cantare	56892
Le paradis blanc	55058
Le petit bonhomme en mousse	55629
Le rire du sergent	55329
Le tango de l'ennui	54069
Les bals populaires	55330
Les champs élysées	55796
Les choses	56316
Les copains d'abord	56430
Les démons de minuit	56215
Les embouteillages	54068
Les lacs du Connemara	55331
Les Ricains	55324
Les vieux mariés	55325
Libertine	56212
Lucie	55395
Ma prière	54039
Macumba	55569
Manhattan-Kaboul	56312

VARIÉTÉS (suite)

Titre	Réf.
Marie	55818
Mélissa	55706
Millésime	56939
Milord	54014
Mister Renard	56128
Moi Lolita	55523
Mon amant de St-Jean	55545
Musique	55736
Musulmanes	55332
Ne reviens pas	55452
Noir c'est noir	56226
Non je ne regrette rien	54015
Nos rendez-vous	55737
Nuit de folie	55043
On ira tous au paradis	56242
On n'sait jamais	55309
On va s'aimer	55622
Pardonne-moi	55839
Paris latino	55162
Paroles paroles	55660
Partenaire particulier	55702
Petite Marie	55117
Plus haut	55997
Pourvu qu'elles soient douces	55841
Près de moi	56626
Pull marine	55103
Quelqu'un m'a dit	55199
Retiens-moi	55376
Rêver	55836
Sang pour sang	55883
Sans contrefaçon	56213
Seul	56897
Seule	55070
Si je m'en sors	54127
Si tu vas à Rio	56006
Sous le vent	56232
Ti amo	55568
Tien An Men	55449
Tournent les violons	55626
Tout doucement	56712
Toute la musique que j'aime	56227
Toute première fois	55041
Tra te e il mare	55684
Tu sauras me trouver	54037
Tu trouveras	56035
Un enfant de toi	56077
Une belle journée	56095
Une fille aux yeux clairs	55333
Vivre pour le meilleur	55601
Vous les femmes	56008
Y'a une fille qui habite chez moi	54031
✚ 360 Variétés!	1564

COMÉDIES MUSICALES

Titre	Réf.
Autant en emporte le vent	55307
Avoir une fille	55862
L'envie d'aimer	55603
Le monde est stone	55165
Les rois du monde	56512
✚ 10 Comédies musicales!	1574

DANCE / ÉLECTRO

Titre	Réf.
2 times	56153
A 20 ans	55310
Aerodynamic	56613
Ain't it funny	56779
Around the world	56116
Asereje	55571
Barbie Girl	56114
Blue	56497
Breathe	54149
Burnin'	54119
Can't get you out of my head	56823
Cheeky song	54036
Children	56168
Come into my world	55375
Da funk	54120
Daddy DJ	56642
Délirio	55918
Désert	54038
Donne sa chance au fun	54011
Dreamer	54094
Dreams	55431
Eins, zwei, polizei	55384
Encore une fois	55434
Eternal Flame	56950
Firestarter	54150
Fresh	55481
Fuego	55304
Gimmie, gimmie, gimmie	56956
Harder, better, faster, stronger	54118
Hysteria	55455
Indie walk	55014
Insomnia	56161
Just a place in the sun	54066
La primavera	55718
Lambada	56710
Like a prayer	56063
Lost in love	55495
Love don't let me go	56127
Mundian to bach ke	54060
My vision	55447
One and one	55716
Oops I did it again	55583
Peace and tranquility to earth	54067
People come people go	55768
Pop Corn	56094
Rhythm takes control	55276
Samba Rio de Janeiro	55922
Satisfaction	54114
Saturday night	55446
Shined on me	55904
Smack my bitch up	54148
Supa dupa fly	55876
Sweet dreams	55089

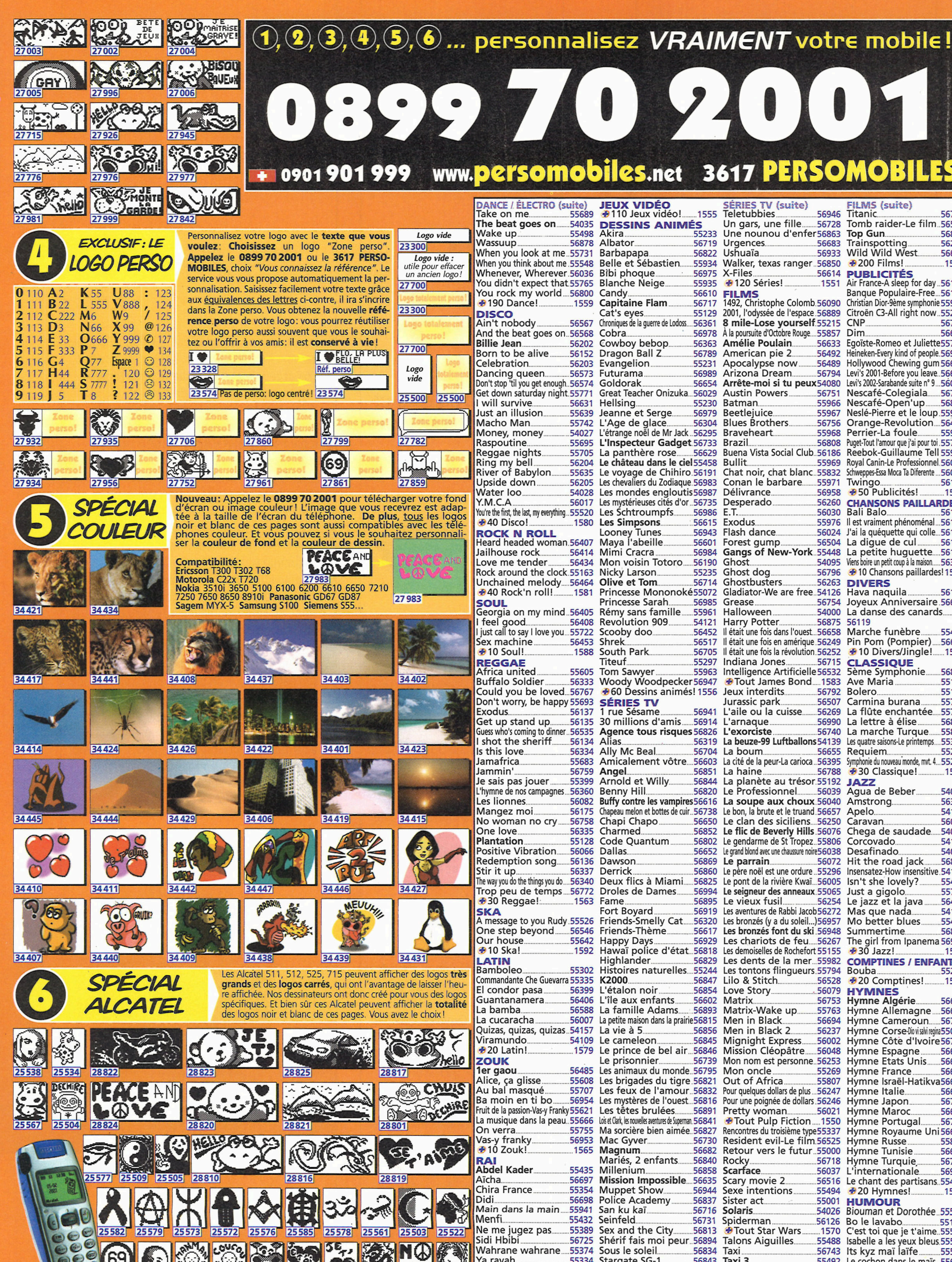
Logos

23786	23586	23594	23654
23583	23437	23582	23518
23684	23589	23436	23681
23588	23565	23648	23645
23502	23882	23410	23771
23779	23772	23674	23570
23762	23524	23395	23394
23399	23788	23793	23574
23432	23438	23449	23770
23805	23801	23800	23494
23806	23804	23802	27916

3 LOGOS

POUR CHANGER VOTRE LOGO: appelez le **0899 70 2001**, entrez la référence du logo (ex: 23586), le numéro de téléphone du mobile… et c'est tout!
Accès direct à d'autres logos:
✚ Drapeaux des pays **1124** ✚ Sexy **1126**
✚ Animaux **1128** ✚ Fêtes/événements **1136**
✚ Signes du zodiaque **1148** ✚ Amour **1127**
✚ Horreur **1132** ✚ Personnages **1138**
Téléphones compatibles: ALCATEL NOKIA SIEMENS...

			27896
			27770
			27906
			27754
27708	27881	27863	27918
27871	27878	27918	27986
27874	27992	27781	27000
27963	27967	27997	27930
27925	27955	27993	27920
27952	27965	27907	27751
27970	27872	27953	27741
27841	27915	27885	27724
27803	27895	27875	27910
27978	27777	27001	27983
27767	27987	27995	27988
27805	27804	27725	27738
27974	27988	27806	27867
27774	27972	27917	27893
27713	27838	27823	27858
27964	27999	27998	27714
27979	27985	27984	27899



1, 2, 3, 4, 5, 6 ... personnalisez VRAIMENT votre mobile !
0899 70 2001
0901 901 999 www.persomobiles.net 3617 PERSOMOBILES
27003 27002 27004
27005 27996 27006
27715 27926 27945
27776 27976 27977
27981 27999 27842
4 EXCLUSIF : LE LOGO PERSO
Personnalisez votre logo avec le texte que vous voulez: Choisissez un logo "Zone perso". Appelez le 0899 70 2001 ou le 3617 PERSOMOBILES, choix "Vous connaissez la référence". Le service vous vous propose automatiquement la personnalisation. Saisissez facilement votre texte grâce aux équivalences des lettres ci-contre, il ira s'inscrire dans la Zone perso. Vous obtenez la nouvelle référence perso de votre logo: vous pourrez réutiliser votre logo perso aussi souvent que vous le souhaitez ou l'offrir à vos amis: il est conservé à vie !
0 110 A 2 K 55 U 88 : 123
1 111 B 22 L 555 V 888 , 124
2 112 C 222 M 6 W 9 / 125
3 113 D 3 N 66 X 99 @ 126
4 114 E 33 O 666 Y 999 © 127
5 115 F 333 P 7 Z 9999 ♥ 134
6 116 G 4 Q 77 Espace 1 ☺ 128
7 117 H 44 R 777 . 120 ☺ 129
8 118 I 444 S 7777 ! 121 ☹ 132
9 119 J 5 T 8 ? 122 ☹ 133
Logo vide 23300
Logo vide : utile pour effacer un ancien logo! 27700
23300
27700
Logo vide 25500 25500
23328 Réf. perso
23574 Pas de perso: logo centré! 23574
27932 27935 27706 27860 27799 27782
27934 27956 27752 27961 27861 27859
5 SPÉCIAL COULEUR
Nouveau: Appelez le 0899 70 2001 pour télécharger votre fond d'écran ou image couleur! L'image que vous recevrez est adaptée à la taille de l'écran du téléphone. De plus, tous les logos noir et blanc de ces pages sont aussi compatibles avec les téléphones couleur. Et vous pouvez si vous le souhaitez personnaliser la couleur de fond et la couleur de dessin.
Compatibilité: Ericsson T300 T302 T68 Motorola C22x T720 Nokia 3510i 3650 5100 6100 6200 6610 6650 7210 7250 7650 8650 8910i Panasonic GD67 GD87 Sagem MYX-5 Samsung S100 Siemens S55...
PEACE AND LOVE 27983 27983
34421 34434
34417 34441 34408 34437 34403 34402
34414 34424 34426 34422 34401 34423
34445 34444 34429 34406 34419 34415
34410 34411 34442 34447 34446 34427
34407 34440 34409 34438 34439 34431
6 SPÉCIAL ALCATEL
Les Alcatel 511, 512, 525, 715 peuvent afficher des logos très grands et des logos carrés, qui ont l'avantage de laisser l'heure affichée. Nos dessinateurs ont donc créé pour vous des logos spécifiques. Et bien sûr ces Alcatel peuvent afficher la totalité des logos noir et blanc de ces pages. Vous avez le choix!
25538 25534 28822 28823 28825 28817
25567 25504 28824 28820 28821 28801
25577 25509 25505 28810 28816 28819
25582 25579 25573 25572 25576 25585 25578 25561 25503 25522
25527 25574 25549 25545 25588 25510 25514 25533 25587 25531
DANCE / ÉLECTRO (suite)
Take on me 55689
The beat goes on 54035
Wake up 55498
Wassuup 56878
When you look at me 55731
When you think about me 55548
Whenever, Wherever 56036
You didn't expect that 55765
You rock my world 56800
+190 Dance! 1559
DISCO
Ain't nobody 56567
And the beat goes on 56568
Billie Jean 56202
Born to be alive 56152
Celebration 56203
Dancing queen 56573
Don't stop 'til you get enough 56574
Get down saturday night 55771
I will survive 56631
Just an illusion 55639
Macho Man 55742
Money, money 54027
Raspoutine 55695
Reggae nights 55705
Ring my bell 56204
River of Babylon 55635
Upside down 56205
Water loo 54028
Y.M.C.A. 56017
You're the first, the last, my everything 55520
+40 Disco! 1580
ROCK N ROLL
Heard headed woman 56407
Jailhouse rock 56414
Love me tender 56335
Rock around the clock 55163
Unchained melody 56464
+40 Rock'n roll! 1581
SOUL
Georgia on my mind 56405
I feel good 56408
I just call to say I love you 55722
Sex machine 56453
+10 Soul! 1588
REGGAE
Africa united 55605
Buffalo Soldier 56333
Could you be loved 56767
Don't worry, be happy 55693
Exodus 56137
Get up stand up 56135
Guess who's coming to dinner 56535
I shot the sheriff 56134
Is this love 56334
Jamafrica 55683
Jammin' 56759
Je sais pas jouer 55359
L'hymne de nos campagnes 56360
Les lionnes 56082
Mangez moi 56175
No woman no cry 56758
One love 56335
Plantation 55128
Positive Vibration 56066
Redemption song 56136
Stir it up 56337
The way you do the things you do 56340
Trop peu de temps 56772
+30 Reggae! 1563
SKA
A message to you Rudy 55526
One step beyond 56546
Our house 55642
+10 Ska! 1592
LATIN
Bamboleo 55302
Commandante Che Guevarra 55335
El condor pasa 56399
Guantanamera 56406
La bamba 56588
La cucaracha 56007
Quizas, quizas, quizas 54157
Viramundo 54109
+20 Latin! 1579
ZOUK
1er gaou 56485
Alice, ça glisse 55608
Au bal masqué 55707
Ba moin en ti bo 56954
Fruit de la passion-Vas-y Franky 55621
La musique dans la peau 55566
On verra 55755
Vas-y franky 56953
+10 Zouk! 1565
RAI
Abdel Kader 55435
Aïcha 56697
Chira France 55354
Didi 56698
Main dans la main 55941
Menfi 55432
Ne me jugez pas 55389
Sidi Hbibi 56725
Wahrane wahrane 55374
Ya rayah 55334
Yoam wara yoam 55433
+10 Raï! 1562
JEUX VIDÉO
+110 Jeux vidéo! 1555
DESSINS ANIMÉS
Akira 55233
Albator 56719
Barbapapa 56822
Belle et Sébastien 55934
Bibi phoque 56975
Blanche Neige 55935
Candy 56610
Capitaine Flam 56717
Cat's eyes 55129
Chroniques de la guerre de Lodoss 56361
Cobra 56978
Cowboy bebop 56363
Dragon Ball Z 56789
Evangelion 55231
Futurama 56989
Goldorak 56654
Great Teacher Onizuka 56029
Hellsing 55230
Jeanne et Serge 56979
L'Age de glace 56304
L'étrange noël de Mr Jack 56295
L'Inspecteur Gadget 56733
La panthère rose 56629
Le château dans le ciel 55458
Le voyage de Chihiro 56191
Les chevaliers du Zodiaque 56983
Les mondes engloutis 56987
Les mystérieuses cités d'or 56735
Les Schtroumpfs 56986
Les Simpsons 56615
Looney Tunes 56943
Maya l'abeille 56601
Mimi Cracra 56984
Mon voisin Totoro 56190
Nicky Larson 55235
Olive et Tom 56714
Princesse Mononoké 55072
Princesse Sarah 56985
Rémy sans famille 55961
Revolution 909 54121
Scooby doo 56452
Shrek 56517
South Park 56705
Titeuf 55297
Tom Sawyer 55963
Woody Woodpecker 56947
+60 Dessins animés! 1556
SÉRIES TV
1 rue Sésame 56941
30 millions d'amis 56914
Agence tous risques 56826
Alias 56319
Ally Mc Beal 56704
Amicalement vôtre 56603
Angel 56851
Arnold et Willy 56844
Benny Hill 56820
Buffy contre les vampires 56616
Chapeau melon et bottes de cuir 56738
Chapi Chapo 56650
Charmed 56852
Code Quantum 56802
Dallas 56652
Dawson 56869
Derrick 56860
Deux flics à Miami 56825
Droles de Dames 56994
Fame 56895
Fort Boyard 56919
Friends-Smelly Cat 56320
Friends-Thème 56617
Happy Days 56929
Hawaï police d'état 56818
Highlander 56829
Histoires naturelles 55244
K2000 56847
L'étalon noir 56854
L'île aux enfants 56602
La famille Adams 56893
La petite maison dans la prairie 56815
La vie à 5 56856
Le cameleon 56845
Le prince de bel air 56846
Le prisonnier 56739
Les animaux du monde 56795
Les brigades du tigre 56821
Les feux de l'amour 56832
Les mystères de l'ouest 56816
Les têtes brulées 56891
Lois et Clark, les nouvelles aventures de Superman 56841
Ma sorcière bien aimée 56827
Mac Gyver 56730
Magnum 56682
Mariés, 2 enfants 56840
Millenium 56858
Mission Impossible 56635
Muppet Show 56944
Police Academy 56837
San ku kaï 56716
Seinfeld 56731
Sex and the City 56813
Shérif fais moi peur 56894
Sous le soleil 56834
Stargate SG-1 56843
Starsky & Hutch 56651
Supercopter 55350
SÉRIES TV (suite)
Teletubbies 56946
Un gars, une fille 56728
Une nounou d'enfer 56863
Urgences 56683
Ushuaïa 56933
Walker, texas ranger 56850
X-Files 56614
+120 Séries! 1551
FILMS
1492, Christophe Colomb 56090
2001, l'odyssée de l'espace 56889
8 mile-Lose yourself 55215
À la poursuite d'Octobre Rouge 55857
Amélie Poulain 56632
American pie 2 56492
Apocalypse now 56489
Arizona Dream 56794
Arrête-moi si tu peux 54080
Austin Powers 55962
Batman 55966
Beetlejuice 55967
Blues Brothers 56756
Braveheart 55968
Brazil 56808
Buena Vista Social Club 56186
Bullit 55969
Chat noir, chat blanc 55832
Conan le barbare 55971
Délivrance 55972
Desperado 56260
E.T. 56030
Exodus 55976
Flash dance 56024
Forest gump 56504
Gangs of New-York 55448
Ghost 56796
Ghost dog 56798
Ghostbusters 56263
Gladiator-We are free 54126
Grease 56754
Halloween 54000
Harry Potter 56875
Il était une fois dans l'ouest 56658
Il était une fois en amérique 56249
Il était une fois la révolution 56252
Indiana Jones 56715
Intelligence Artificielle 56532
+Tout James Bond 1583
Jeux interdits 56792
Jurassic park 56520
L'aile ou la cuisse 56269
L'arnaque 56990
L'exorciste 56740
La beuze-99 Luftballons 54139
La boum 56655
La cité de la peur-La carioca 56395
La haine 56788
La planète au trésor 55192
Le Professionnel 56039
La soupe aux choux 56040
Le bon, la brute et le truand 56657
Le clan des siciliens 56250
Le flic de Beverly Hills 56076
Le gendarme de St Tropez 55806
Le grand blond avec une chaussure noire 56038
Le parrain 56072
Le père noël est une ordure 55296
Le pont de la rivière Kwaï 55065
Le seigneur des anneaux 55068
Le vieux fusil 56254
Les aventures de Rabbi Jacob 56272
Les bronzés (y a du soleil...) 56957
Les bronzés font du ski 56948
Les chariots de feu 56267
Les demoiselles de Rochefort 55155
Les dents de la mer 55982
Les tontons flingueurs 55794
Lilo & Stitch 56528
Love Story 56079
Matrix 56753
Matrix-Wake up 55763
Men in Black 56694
Men in Black 2 56237
Mignight Express 56002
Mission Cléopâtre 56048
Mon nom est personne 56253
Mon oncle 55269
Out of Africa 55807
Pour quelques dollars de plus 56247
Pour une poignée de dollars 56246
Pretty woman 56021
+Tout Pulp Fiction 1550
Rencontres du troisième type 55337
Resident evil-Le film 56525
Retour vers le futur 55000
Rocky 56718
Scarface 56037
Scary movie 2 56516
Sexe intentions 55494
Sister act 55001
Solaris 54026
Spiderman 56126
+Tout Star Wars 1570
Talons Aiguilles 55488
Taxi 56743
Taxi 3 55492
Terminator 2 56755
The full monty 56888
FILMS (suite)
Titanic 56742
Tomb raider-Le film 56521
Top Gun 56890
Trainspotting 56266
Wild Wild West 56695
+200 Films! 1553
PUBLICITÉS
Air France-A sleep for day 56188
Banque Populaire-Free 56107
Christian Dior-9ème symphonie 55988
Citroën C3-All right now 55254
CNP 56713
Dim 56604
Egoïste-Romeo et Juliette 55728
Heineken-Every kind of people 56995
Hollywood Chewing gum 56605
Levi's 2001-Before you leave 56620
Levi's 2002-Sarabande suite n° 9 56000
Nescafé-Colegiala 56703
Nescafé-Open'up 56810
Neslé-Pierre et le loup 55994
Orange-Revolution 56476
Perrier-La foule 55995
Puget-Tout l'amour que j'ai pour toi 55788
Reebok-Guillaume Tell 55996
Royal Canin-Le Professionnel 56039
Schweppes-Essa Moca Ta Diferente 56022
Twingo 56140
+50 Publicités! 1557
CHANSONS PAILLARDES
Bali Balo 56102
Il est vraiment phénoménal 56103
J'ai la quéquette qui colle 56112
La digue de cul 56104
La petite huguette 56105
Viens boire un petit coup à la maison 56309
+10 Chansons paillardes! 1573
DIVERS
Hava naquila 56132
Joyeux Anniversaire 56653
La danse des canards 56119
Marche funèbre 55493
Pin Pom (Pompier) 56647
+10 Divers/Jingle! 1566
CLASSIQUE
5ème Symphonie 56879
Ave Maria 55178
Bolero 55176
Carmina burana 55723
La flûte enchantée 55795
La lettre à élise 56881
La marche Turque 55833
Les quatre saisons-Le printemps 55348
Requiem 55205
Symphonie du nouveau monde, mvt. 4 55204
+30 Classique! 1558
JAZZ
Agua de Beber 54097
Amstrong 56387
Apelo 54110
Caravan 56015
Chega de saudade 54098
Corcovado 54107
Desafinado 54096
Hit the road jack 56885
Insensatez-How insensitive 54106
Isn't she lovely? 55483
Just a gigolo 55792
Le jazz et la java 56416
Mas que nada 54108
Mo better blues 55482
Summertime 56884
The girl from Ipanema 56910
+30 Jazz! 1560
COMPTINES / ENFANTS
Bouba 55278
+20 Comptines! 1595
HYMNES
Hymne Algérie 56668
Hymne Allemagne 56664
Hymne Cameroun 56749
Hymne Corse-Dio vi salvi regina 55092
Hymne Côte d'Ivoire 56745
Hymne Espagne 56662
Hymne Etats Unis 56666
Hymne France 56660
Hymne Israël-Hatikva 56670
Hymne Italie 56663
Hymne Japon 56723
Hymne Maroc 56667
Hymne Portugal 56720
Hymne Royaume Uni 56661
Hymne Russe 55858
Hymne Tunisie 56669
Hymne Turquie 56744
L'internationale 56951
Le chant des partisans 55428
+20 Hymnes! 1552
HUMOUR
Biouman et Dorothée 55580
Bo le lavabo 55172
C'est toi que je t'aime 55579
Isabelle a les yeux bleus 55574
Its kyz mal laïfe 55527
Le cochon dans le maïs 55602
Stach stach 56064
+20 Humour! 1598
Pixtel 3615, 0892: 0,34 €/MN 0899: 1,35 € + 0,34 €/MN 0901: 2,5 CHF/MN 3617: 0,84 €/MN

Quoi de Neuf

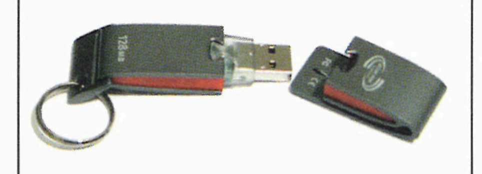
Doc Caféine et monsieur pomme de terre

Sony Ericsson P800

Je me retiens à 2 mains pour ne pas vous pondre 4 pages sur ce bijou qu'est le P800. Ce téléphone/PDA est l'outil ultime de tout fan de technologie. Appareil photo, PDA complet sous Symbian OS 7 (dans la continuité de Psion pour ceux qui connaissent), téléphone GSM tri-bandes compatible GPRS/Bluetooth/infrarouge, connectivité Internet complète avec l'abonnement qui va bien (Web, Wap, email et même IRC ou ICQ), il sait tout faire. Il se synchronise avec votre PC par la station d'accueil USB. L'écran tactile de 208x144 pixels offre 4 096 couleurs et une lisibilité parfaite en toute situation. Le clapet avec les touches en gomme peut dégager et être remplacé par un cache (livré) pour ceux qui préfèrent un look PDA. Sony Ericsson livre aussi avec son produit 3 stylets de rechange (la reconnaissance d'écriture est un plaisir), un kit mains libres avec casque stéréo (eh oui, ça lit aussi les MP3 et les vidéo MPEG4). Un port Memory Stick Duo permet d'utiliser la carte de 16 Mo livrée avec l'appareil (128 Mo max sont gérés), qui vient épauler les 12 Mo internes. Au total, 158 grammes de bonheur. Gana, Casque, RaHaN (Joypad) et moi-même (Caf) sommes ruinés par l'achat de cette merveille. Oui c'est cher. Trop cher certainement. Mais vu la pléthore de logiciels disponibles ou en développement, de l'émulateur MAME aux softs pros, et l'utilité de cet appareil, aucun de nous ne regrette. Ça faisait longtemps que j'attendais un produit du genre. Reste juste à débugger le soft de synchronisation encore un poil capricieux pour que tout soit parfait. Trouver un plan pour renflouer mon compte serait aussi une bonne idée... Pour avoir une idée des logiciels dispos : www.my-symbian.com

FABRICANT : SONY ERICSSON
SITE WEB : WWW.SONYERICSSON.COM/FR
PRIX : ENVIRON 1000 EUROS TTC





Iomega Mini Drive 128 Mo

Pourquoi payer 120 euros une clé USB quand un modèle standard coûte royalement 60 euros (voire 45 si on n'est pas exigeant) ? Grande question qui s'explique certainement chez Iomega par la suite de logiciels fournie avec ce périphérique de stockage amovible. Votre clé est livrée sans CD de drivers pour Win98. On vous explique qu'il faut télécharger ces derniers sur le Net. Merci les gars... Pour les utilisateurs de Win2000 et XP, la détection est automatique, comme d'habitude. Surprise, un logiciel est déjà présent dans la mémoire de la chose. Ce dernier est plutôt bien fait et permet d'installer la « Mini USB Console ». D'un look plutôt sympa, ce soft se charge de gérer la protection en écriture et d'automatiser la synchronisation de certains dossiers entre le Iomega Mini Drive et votre PC. Pratique pour les plus faignants. C'est si difficile de faire un raccourci sur le bureau de son dossier « Favoris »... Sans rire, ça fait un peu gaspillage de RAM (10 Mo pour le programme résident, au secours) et surtout d'argent vu ce que ça apporte. Iomega aurait mieux fait de viser un prix moitié moins cher. Ou de garder ce prix mais de proposer une solution USB 2.0. Bref, c'est joli mais peu rentable tout ça. La version 256 Mo coûte 200 euros (argh) et la « petite » 64 Mo la bagatelle de 70 euros.

FABRICANT : IOMEGA
SITE WEB : WWW.IOMEGA-EUROPE.COM
PRIX : ENVIRON 120 EUROS TTC

Teac PowerMax 1300

Ces nouvelles enceintes Teac 2.1 visent l'entrée de gamme « qui se la joue ». Look étudié sympa, câbles argentés et connectique relativement complète (en RCA) en font un pack qui s'annonce bien. Les satellites sont inspirés des modèles Creative Labs I-Trigue ou Altec Lansing 2100. Leur pied est en métal mais le corps est en plastique. Le caisson ressemble furieusement à celui de Logitech et fait son boulot correctement. La télécommande filaire permet de régler les basses, les aigus et bien sûr le volume. En revanche, pas de prise casque, et ça, c'est la boulette. Un kit d'enceinte sans prise casque, c'est comme Ackboo sans Nutella : c'est triste. Et la petite loupiote bleue classe quand le tout est allumé ne comblera pas ce manque... Teac livre 2 câbles de connexion avec ce produit : un RCA stéréo classique (2 prises de chaque côté) et un RCA-minijack pour une connexion PC classique. Bref, c'est du complet. Le son sature vite si on pousse le volume un peu haut. En revanche, à volume modéré, c'est très propre et facilement réglable pour avoir un quelque chose de satisfaisant quel que soit le type de musique/bruitage. Vu le prix, c'est donc plutôt satisfaisant. Si votre budget est limité, ce kit fait partie des solutions envisageables.

FABRICANT : TEAC
SITE WEB : WWW.TEAC.COM
PRIX : ENVIRON 80 EUROS TTC





Boîtier Alu Eagle-ATX4381

Se payer un boîtier en aluminium correct sans se ruiner n'est pas une tâche facile. Heureusement, quelques fabricants ont bien compris l'opportunité vu le manque de concurrence dans l'alu « pas cher ». Eagle propose ainsi 3 produits au rapport qualité/prix attirant. L'ATX4350 est le bas de gamme (environs 60 euros TTC) et n'est pas très intéressant. En revanche, le milieu de gamme testé ici reste très abordable et constitue un choix bien plus judicieux : la façade dispose de 2 prises USB, d'un port FireWire, d'une entrée micro et ligne et d'une sortie audio classique. Plus original, on trouve aussi une prise souris PS/2 et un port jeu. Le tout se connecte en interne par le biais d'un gros câble qui vient se brancher sur les prises « normales » à l'arrière de la machine. Les panneaux latéraux disposent de poignées pour être retirés facilement et un ventilateur latéral de 8 cm supplémentaires est livré. Toute la visserie est de type ThumbScrews (vis manuelles). La boulette concerne l'alimentation : le cache est visiblement monté à l'envers et interdit l'utilisation d'alim à double ventilateurs. Normalement, les nouvelles séries n'ont pas ce problème, renseignez-vous. Au total, la bête propose 4 emplacements 5,25" et 2 de 3,5" en façade ainsi qu'un emplacement 3,5" supplémentaire en interne. Le haut de gamme propose plus d'emplacements (4 3,5" internes, refroidis par un ventilateur supplémentaire) et coûte environ 115 euros TTC. Attention, ils sont tous livrés sans alimentation.

Fabricant : Eagle
Site Web : www.materiel.net
Prix : environ 75 euros TTC

Logitech Cordless Desktop Comfort

Un clavier sans fil noir, assorti de sa souris noire et sans fil elle aussi, et optique par-dessus le marché… hum… c'est assez classe tout ça. Le prix de ce pack est pourtant très abordable : environ 100 euros. En ce qui concerne le clavier, la technologie sans fil est parfaitement au point depuis longtemps. Les piles durent environ 6 mois, même en utilisation intensive car elles ne sont sollicitées qu'aux moments où vous pressez les touches. Aucune différence donc avec un clavier normal, excepté que deux fois par an, le petit soft fourni par Logitech vous prévient qu'il faut changer les 2 piles LR6. En revanche, le touché fait un peu plastoc et les claviers ergonomiques… faut vraiment aimer ça. Reste la souris, l'une des meilleures sans fil optique du marché. Sa forme est très agréable et vous aurez la joie d'avoir un bouton « back » sous le pouce. Le taux de rafraîchissement (1 500 fois par seconde) et son capteur 800ppp sont suffisants pour la plupart des applications ludiques, exception faite des FPS où ça n'est pas suffisant. Autre point noir : les piles. À peu près tous les 45 jours, il vous faudra les changer (une paire de LR6 aussi). Si vous vous décidez tout de même à l'acheter, utilisez une feuille blanche comme tapis de souris, ça fonctionne mieux et surtout ça économise les piles. Le tout se branche en USB (mais un adaptateur PS/2 est fourni) et la portée varie de 3 à 5 m selon votre environnement.

Fabricant : Logitech
Site Web : www.logitech.com
Prix : environ 100 euros TTC





Logitech QuickCam Cordless

Voici donc une webcam wireless. Mais à quoi ça peut bien servir ? L'intérêt est de pouvoir filmer jusqu'à 50 m (en extérieur) autour de son PC sans avoir à tirer du câble. Par exemple vous pouvez surveiller vos jeunes enfants où qu'ils aient décidé de planter leur terrain de jeu : hop, vous branchez la caméra sur secteur (ou sur pile 9v si vous voulez vous la jouer rupin). Voilà vos bambins dans un coin de votre écran et vous pouvez bosser tranquille en les tenant à l'œil. Avec son micro intégré, vous pourrez même les entendre s'insulter et les enregistrer pour garder des souvenirs de cette époque bénie où ils ne fumaient pas encore de crack. Amis paranos, vous pourrez également la planquer à peu près n'importe où, et grâce à un soft fourni, elle enregistrera tout ce qui se passera dès qu'elle détectera un mouvement dans son champ de vision. Reste que la qualité de l'image laisse vraiment à désirer ; elle est parasitée dès qu'on s'éloigne de plus de 5 m. Et je ne vous explique pas à partir de 20 : on croirait avoir capté une communication avec Alpha du Centaure. La mise au point est fixe (60 cm), la résolution est limitée au 640x480 (ça triche vu que le capteur CMOS ne fait que 510x492 pixels), et tout ça pour… 250 euros. Aïe. Je vais peut-être m'acheter 50 m de câble du coup.

Fabricant : Logitech
Site Web : www.logitech.com
Prix : environ 250 euros TTC



BIENVENUE AU PAYS MERVEILLEUX DU JEU EN RÉSEAU. DES NEWS POUR VOUS TENIR AU COURANT DES DERNIÈRES NOUVEAUTÉS ET UN PETIT DOSSIER SUR BATTLEFIELD 1942, QU'ON AIME DÉCIDÉMENT TRÈS BEAUCOUP À LA RÉDAC'. NE MANQUEZ PAS AUSSI LE TEST DE DAOC : SHROUDED ISLES ET LA BÊTA-VERSION DE FROZEN THRONE, L'EXTENSION POUR L'EXCELLENT WARCRAFT III.

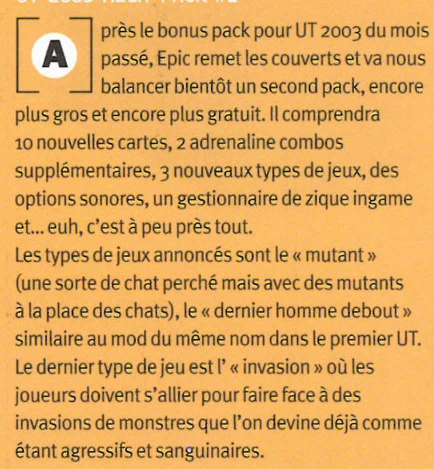


L'empire pour après-demain

La date de sortie de la fameuse bêta 3 de Star Wars Galaxy est reportée. Ça alors, et dire que je pensais sacrifier toute vie associative pour avoir le temps d'y jouer. Bref, tout le monde est bien dégoûté, mais surtout, on commence à se demander s'ils ne vont pas aussi repousser la date de sortie du jeu final. Si ça se trouve, ils le sortiront trop tard d'un mois ou deux et peut-être qu'à ce moment-là, eh ben, il n'y aura plus de fans de Star Wars. Et ils seront bien attrapés comme ça, et ce sera bien fait, tiens.

Net News

iansolo@joystick.fr et arctor@joystick.fr



UT 2003 MÉGA-PACK #2

Après le bonus pack pour UT 2003 du mois passé, Epic remet les couverts et va nous balancer bientôt un second pack, encore plus gros et encore plus gratuit. Il comprendra 10 nouvelles cartes, 2 adrenaline combos supplémentaires, 3 nouveaux types de jeux, des options sonores, un gestionnaire de zique ingame et... euh, c'est à peu près tout.
Les types de jeux annoncés sont le « mutant » (une sorte de chat perché mais avec des mutants à la place des chats), le « dernier homme debout » similaire au mod du même nom dans le premier UT.
Le dernier type de jeu est l'« invasion » où les joueurs doivent s'allier pour faire face à des invasions de monstres que l'on devine déjà comme étant agressifs et sanguinaires.
www.unrealtournament2003.com



Le jeu insolite du mois

NCsoft, les rois coréens du MMORPG ont dévoilé quelques détails à propos d'Exarch, leur nouveau jeu auquel l'ensemble du Globe jouera. En fait, ce n'est pas un nouveau titre, mais le nom définitif de leur Trade Wars : Dark millenium, simplifié en « Exarch ». Bref, ce sera un RPG action dans un monde « immense ». On y trouvera des forêts, des « catacombes aliens » (oui, c'est beaucoup plus flippant que des catacombes normales). On y causera avec d'autres joueurs, on rejoindra des guildes un peu bidon et on s'y foutra sur la tronche comme dans tout MMORPG. Mais pour passer le temps d'une façon beaucoup plus intéressante, on pourra construire ses armes, armures et autres objets. Ah oui tiens, voilà ce qu'il manquait à ce tableau prometteur : le look du jeu sera assuré par un dessinateur de Comics de chez Marvel.

PEUPLE ÉLU

Comme elles en ont de la chance, ces 10 000 personnes. Ces gars-là, ce sont les bêta-testeurs supplémentaires choisis par Blizzard pour rejoindre la première vague et donner un avis objectif (mais pas trop, tout de même) sur Frozen Throne, l'extension pour WarCraft III. Comme quoi, il ne faut jamais désespérer. Et ça, c'est une belle leçon d'espoir que nous offre Blizzard.
www.blizzard.com/war3x

TÉLEX

Un nouveau jeu de stratégie en ligne : FEUDY, The Fiefs'Legend au www.fiefs-legend.com

La communauté de Virtual Skipper 2 a son site : http://membres.lycos.fr/vsk2/index.php

NWN Siege

Cette semaine, le bruit a couru que Crosoft pourrait être en train de racheter BioWare, et ce depuis 3 bons mois, dans le plus grand secret, il faut bien le dire. Sur les forums de NWN un ponte de Bioware est venu rassurer tout le monde en hurlant haut et fort à la rumeur, ce qu'a d'ailleurs aussi fait Microsoft de son côté. Zut, c'est peut-être vrai du coup.

INVITÉ SURPRISE ?

Tiens, une nouvelle boîte qui se monte à Austin, Texas. Tiens, on y trouve quelques gros noms : Michael Hadwin de Ritual Entertainment, le co-fondateur de GOD, Rick Stults, et 2 ou 3 autres. Cette compagnie a pour but de « définir les jeux de demain », ce qui va la mettre en concurrence avec 130 autres sociétés qui ont eu ensemble la même idée originale. Elle se nomme Skylab Entertainment. Tiens, c'est marrant cette coïncidence parce que Austin, c'est la ville de Richard Garriott. Et puis son père, Owen Gariott, l'astronaute de la NASA, avait justement trouvé refuge dans l'espace, sur Skylab, pour fuir son fils.


SELECTION
MOREX

Terre des ombres

Et hop, une petite news juste pour vous balancer quelques photos de Shadowlands, la grosse extension attendue par toute la communauté Anarchy Online. On y verra de nouvelles villes, et de nouveaux terrains au graphisme à couper le souffle. D'ailleurs, en matant les photos, je me demande si ça se passe pas au Val d'Isère. À moins que ce ne soit aux Deux-Alpes. Bref, on y trouvera des monstres avec lesquels tailler une bavette, et surtout plein de nouvelles règles hardcore à faire frémir le joueur le plus équipé.





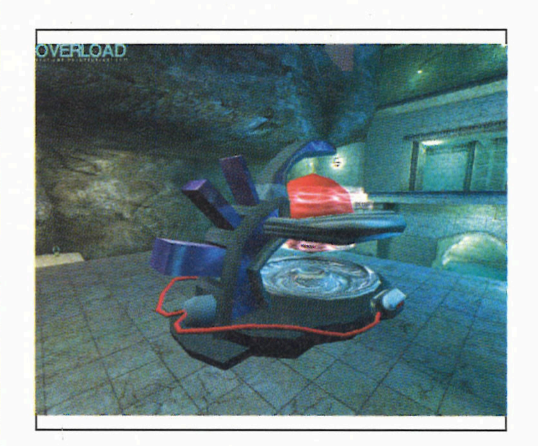


MAXIMUM OVERLOAD

Overload, c'est l'une des toutes premières modifications pour Unreal Tournament 2003. Depuis cette semaine, il est dispo en download. Le jeu consiste à garder des espèces de buts dans notre camp et à attaquer ceux de l'adversaire. Tiens, ça serait pas un vulgaire Capture The Flag ça ? Bref, il y a quand même 3 nouvelles maps assez impressionnantes ainsi que des serveurs déjà ouverts.
http://overload.beyondunreal.com/info.php

Ça va chauffer, chez AMD

Valve vient d'annoncer la mise à disponibilité immédiate d'une version 64 bits du serveur dédié pour Counter-Strike. Cela tournera bien sûr avec l'Opteron d'AMD, processeur que je ne connais pas, car ne m'intéressant pas au hardware. Pourtant, je suis prêt à parier qu'il ne crachera pas que du froid dans nos boîtiers. Ils disent que les différences entre la version 32 et 64 bits ont révélé un gain de 30 % de vitesse et que ce n'est qu'un début. Chouette. Vivement qu'on puisse jouer à un million de gens en même temps sur CS Italy. Et pour ceux qui ont vraiment de la thune et du temps à claquer, la Cyberathlete Professional League vous invite à son grand tournoi d'été de Counter-Strike au Ouesses. Ce tournoi réunira 114 équipes et 700 participants. Donc pour quelques sous (1 500 euros le billet d'avion, 1 000 euros les 4 jours d'hôtel, 800 dollars d'hôpital pour vous être fait rosser en tant que Français), vous pourrez admirer une armée de jeunes s'affronter sur un jeu un rien vieillot.



NOFL À PLUSIEURS

C'est la fête pour les nombreux amateurs de NOLF2, puisqu'un patch multijoueur va sortir incessamment. Il rajoutera le deathmatch, le team deathmatch et un mod de nature inconnue appelé le « doomsday ». En plus, on gagnera 10 maps réso basées sur celles du jeu solo (Siberie, Japon, Khios) ainsi que quelques-unes inédites.
www.gamespy.com/gdc2003/nolf/

OU A RAISON

Microsoft Game Studios a annoncé une nouvelle mise à jour pour Asheron's Call 2 : Fallen Kings. Cela s'appellera « Ambuscade » et on l'annonce déjà comme étant le plus gros patch jamais fait pour ce jeu sorti en décembre dernier. On y trouvera de nouvelles créatures mais cette fois-ci, point de monstres : ce seront des montures mises à la disposition des joueurs pour pouvoir se déplacer plus rapidement dans l'univers d'AC2. Le petit nom de ces vraies mules, c'est « Ataurs ».



Il a pris du haut débit à 128 Kbits alors qu'on peut avoir
4 fois plus rapide pour le même prix.
free
Pour 29,99 €
le haut débit est à 512 Kbits
forfait illimité - modem inclus - sans engagement
inscription sur www.free.fr

Neverwinter Nights

BOB ARCTOR

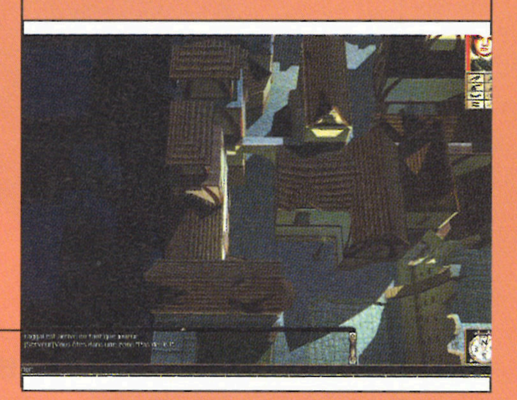
le retour

L'AVENTURE SOLO, MINABLE, DE NEVERWINTER NIGHTS DISSIMULAIT UN JEU EN RÉSEAU ASSEZ EXTRAORDINAIRE, TRÈS PROCHE DE L'EXPÉRIENCE RPG SUR TABLE. EN PLUS DE CELA, L'ÉDITEUR AURORA ET LE LANGAGE SCRIPT QUI LE FAIT TOURNER OFFRENT DES POSSIBILITÉS TRÈS ÉTENDUES. SI LES PREMIERS MODULES CONÇUS PAR DES FANS N'UTILISAIENT QUE DES ÉLÉMENTS DÉJÀ VUS PARTOUT AILLEURS, ON TROUVE DEPUIS 2 BONS MOIS UNE QUANTITÉ INCROYABLE D'ADD-ON D'UNE QUALITÉ NETTEMENT SUPÉRIEURE À CE QUE BIOWARE AVAIT FAIT POUR SA CAMPAGNE. VOICI LA SÉLECTION DU MOIS.

À l'heure où je vous parle, le patch 1.28 pour la version française n'est pas encore sorti. Non seulement on se paye un jeu parfois mal traduit, mais en plus, sans ce patch, il est impossible de jouer sur la plupart des serveurs étrangers qui, eux, sont à jour. Heureusement, il y a une page sur le site des développeurs où il est possible de downloader des correctifs en bêta : http://NWN.bioware.com/support/patch_beta.html
Cette version est particulièrement indispensable car elle permet à un module d'utiliser plusieurs hackpacks (tilesets, add-on) en même temps. Une fois le fichier récupéré, le placer dans le répertoire NWN sans le dézipper, puis lancer la mise à jour à partir du menu.

De vrais faux airs de Fallout.

CAMPAGNE SHADOWLORDS Si vous êtes à la fois curieux de voir ce qui se fait de mieux en matière de script et de scénario solo/multi, tentez l'aventure Shadowlords. Adam Miller a réalisé une dizaine d'aventures à suite, dotées d'une histoire bien poilante et originale (si si). L'interaction avec les NPC (notamment avec les compagnons que vous pouvez avoir) a été développée autant que possible. Donc, de temps en temps, n'hésitez pas à leur adresser la parole. Et pour une aventure bien conceptuelle, prenez un personnage Evil en choisissant le paladin comme homme de main. Ne pas oublier de downloader aussi les hackpacks correspondants. http://adamandjamie.com/NWN/



Alley permet de créer une ville aux ruelles étroites.

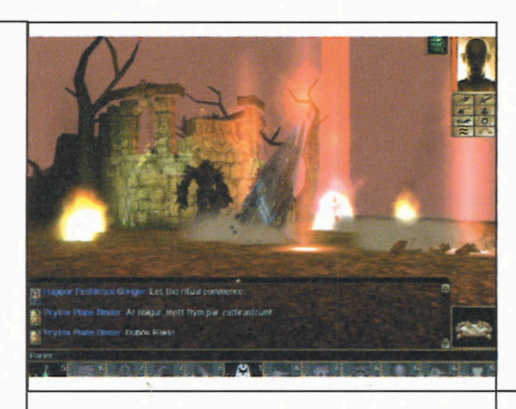
GRAND THEFT OTTO Port Maddog est une ville en apparence tranquille mais dont les habitants vivent à 90 % du recel ou de la prostitution. Tiens, ça me fait penser à un patelin pas très loin de Levallois-Perret. Bref, y survivre sera particulièrement complexe, mais, pour peu que vous soyez vous aussi un voleur et un voyou, vous y trouverez de nombreuses opportunités pour vous rouler dans les pièces d'or, ou les caniveaux, suivant ce qui vous excite le plus.
http://nwvault.ign.com/Files/modules/data/1044041786030.shtml

FOREBODING IN SYLVANI Ce qu'il y a de plus détestable dans tout le genre de l'heroic-fantasy, ce sont ces cons d'elfes totalement efféminés. Je hais le fait qu'ils prennent des airs supérieurs parce qu'ils savent bien tirer à l'arc et qu'ils possèdent des oreilles pointues comme les bergers allemands.
En revanche, dès qu'ils ont un problème, ils font appel à nous, pauvres humains. Alors, aiderons-nous ce peuple immortel à survivre ? Utiliserons-nous tout le bois de leurs stupides forêts pour faire une flambée dans notre cheminée ? Ou prendrons-nous ce qu'il y a de meilleur chez eux : Liv Tyler. Ah ! cruel dilemme ! Et justement, ce module pourrait bien nous aider à y répondre. C'est d'ailleurs l'un des meilleurs add-on disponibles pour les personnages de haut niveau.
http://reliablesite.com/sylvani/
et
http://nwvault.ign.com/Files/modules/data/1045224139812.shtml

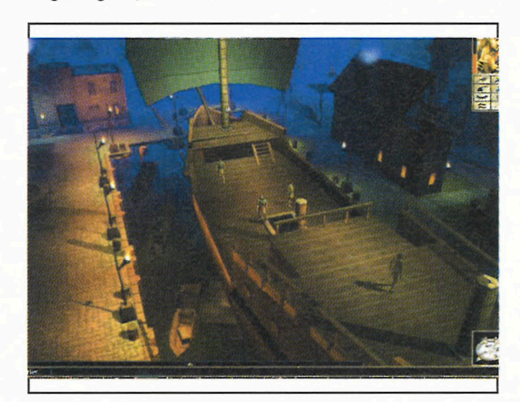
AD&D, LE GRAND RETOUR L'une des grandes tendances Printemps-Été 2003 sera incontestablement l'adaptation pour Neverwinter de vieux scénars de Dungeons & Dragons. En regardant sur les sites les listes infinies de modules déjà existants, on peut en voir une bonne cinquantaine qui reprennent des titres qui rappelleront bien des souvenirs aux pratiquants des jeux de rôle papier. Ainsi les « Against the Giants » « Keep on the Borderlands », « Temple of Elemental Evil » et autres « Sinister Secrets of Saltmarsh » ont été informatisés à tour de bras. L'idée est bien sûr de partir d'une base scénaristique solide pour développer un module passionnant. En réalité, les résultats varient du meilleur au pire mais quelques add-on sortent du lot. Ainsi les « Sunless citadel » et « Forge of Fury » de Jeff Weaver sont assez soignés et se trouvent au :
www33.brinkster.com/dueeliz/index.htm

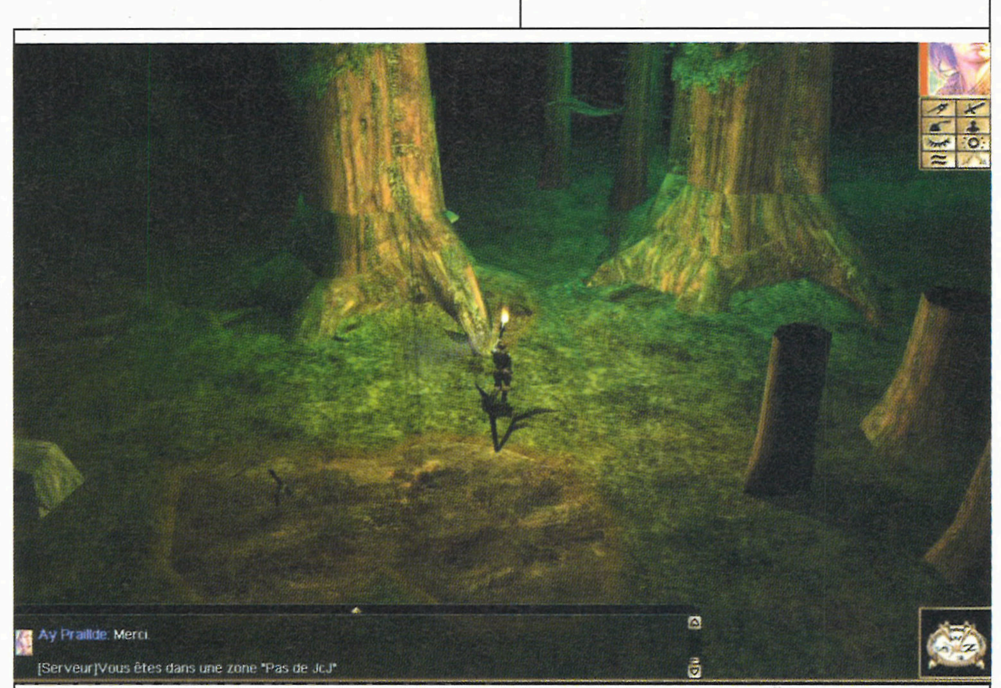
SÉJOUR À LANKHMAR

À la base, dans le tileset « ville » du jeu de base, il est impossible de créer des ruelles dignes de ce nom, mais uniquement des rues aussi larges que les Champs-Élysées. Du coup, adieu la ville de voleurs, adieu les coupe-gorges, adieu les mauvaises surprises au fond d'une impasse quand une bande de brigands vous sautent dessus et vous retirent tous vos vêtements et puis vous... bref. Avec ce tileset, il suffit de remplir une carte de maisons collées les unes aux autres et de tailler les ruelles qui y cheminent.
http://nwvault.ign.com/Files/hakpacks/data/1038968904471.shtml
Deux autres tileset indispensables, ceux de Baron rage : Jungle et Dryland, que l'on trouvera au http://perso.wanadoo.fr/NWNfactory/tilesets.htm.
Comme tous les autres add-on du même genre, ils sont à ranger dans le dossier « Hack » du répertoire de Neverwinter et on les appellera via le Zone Wizard. Un mod Fallout utilisant Dryland est en cours de développement.



Un galion géant, l'un des innombrables nouveaux tilesets.





« Jungle », un hackpack made in France.





UN PEU DE SCRIPT

Le langage script de l'éditeur Aurora, possède tous les stigmates de la prise de tête pour le débutant : syntaxe comparable à du C++, expressions à tire-larigot, et une bonne centaine de commandes. Bref, de quoi décourager le nouveau venu. Cependant, il est possible de faire les 90 % d'un module courant sans avoir à écrire une seule ligne de code. Mais pour les cas difficiles, mieux vaut s'aider d'un bon lexique :
www.reapers.org/NWN/reference/ et
http://nwvault.ign.com/Files/other/data/1027899441708.shtml

MONDES PERSISTANTS

NWN offre aussi la possibilité de créer des mondes persistants. Mais attention, ici ce n'est pas du MORPG, dans le sens ou 64 joueurs n'ont jamais représenté quelque chose de massif. Toujours est-il que l'on peut trouver du monde à toute heure, des univers parfois originaux, certains en français. Bon, autant vous le dire tout de suite, ce ne sont pas les meilleurs et on y trouve plein de règles un peu ridicules comme « ne pas porter d'armes en ville » seulement, c'est déjà ça.
Les messages-boards de quelques-uns de ces mondes gaulois sont sur http://NWN.twiny.org/
Quelques-uns des meilleurs serveurs persistant tournent sur les principes de Nordock (www.nordock.net).
Attention, de nombreux modules nécessitent le download préalable d'un hackpack.

AH BATTLEFIELD 1942 : C'EST BEL ET BIEN LE JEU RÉSEAU VEDETTE DE L'AN PASSÉ ET C'EST PAS FINI. MOI PAR EXEMPLE, JE NE JOUE QUE SUR IWO JIMA ET MARKET GARDEN TANT JE TROUVE CES 2 CARTES TRANSCENDANTES POUR LE TIREUR D'ÉLITE. JE ME PLANQUE EN TANT QUE SNIPER



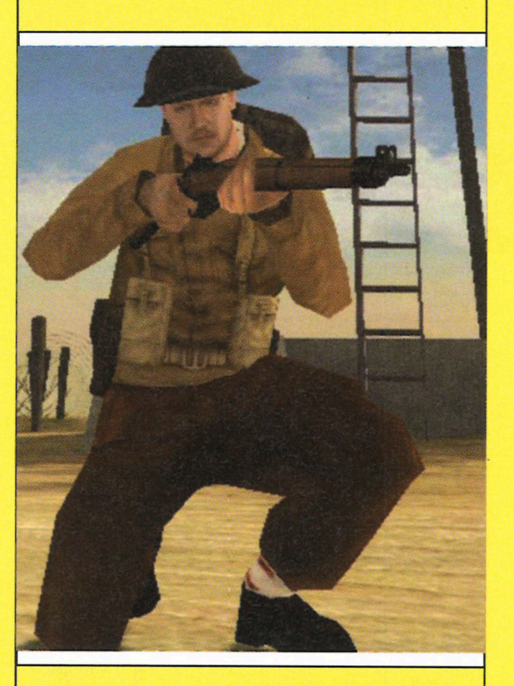
DANS UN COIN D'OÙ JE NE BOUGE PLUS PENDANT 45 MINUTES EN COMPTANT LES KILLS QUI S'ACCUMULENT. TOUT CELA M'A FAIT PENSER AU NOMBREUX MODS EXISTANTS, ET EN VOILÀ UNE PETITE POIGNÉE. SI LA PLUPART SONT SURTOUT UTILISÉS EN LAN, LES MEILLEURS SONT DORÉNAVANT PRÉSENTS SUR LE NET : POUR LES TROUVER, UTILISEZ, COMME ON VOUS L'A DÉJÀ RÉPÉTÉ 100 FOIS, L'EXTRAORDINAIRE PETIT UTILITAIRE NOMMÉ « THE ALL-SEEING EYE » QUI LISTERA LES SERVEURS DANS SON ONGLET « MODS ».



Plus loin dans BattleField 1942

BOB ARCTOR

Genre : Action – Éditeur : EA GAmes
Développeur : Digital Illusions CE
Sortie :Disponbile



MOD COLLECTION 1.3 Et voici la compil' du printemps avec des millions de mods en un. Attention, il nécessite l'extension Road To Rome pour fonctionner. Il permet entre autres de rajouter les anciens véhicules sur RTR et les véhicules de RTR sur les anciennes maps. En plus, une grosse fournée a été améliorée : le camion boche crache de la fumée, le mosquito se voit attribuer un mitrailleur supplémentaire, les tanks ont leurs caractéristiques et leur physique mieux balancés. On trouvera le gameplay de certaines cartes modifié en profondeur, avec des zones de respawn différentes.
www.bf42.com/index.php?site=download&id=17

DESERT COMBAT Bon, c'est clair que c'est peut-être pas le meilleur moment pour en parler, mais Desert Combat 0.2 est certainement l'un des meilleurs mods pour BF. Comme on pouvait s'y attendre, il se déroule dans le Golfe mais fait une petite entorse à la réalité puisqu'ici les Irakiens ont eux aussi accès à la technologie militaire. Il modifie les armes de fond en comble (look et dégâts), introduit des avions de chasse, des hélicos et des fusils de snipe semi-automatiques (redoutables comme on pouvait s'y attendre) qui ne nous obligent pas à lâcher la visée entre 2 tirs. Bon c'est vrai, parfois ça fait un peu bizarre de piloter un mig 29 et de lancer ses missiles sur une carte qui doit faire 400 m de côté, mais tout le reste est extraordinaire. www.desertcombat.com/

REALIST MOD Et pour les amateurs de choses bien hardcore, voilà un mod bien meurtrier, à l'image de ce qu'était Action Quake à la grande époque. Dans cette modification, l'intégralité des statistiques a été refaite afin, notamment, que les armes deviennent plus efficaces et tuent en un rien de temps. Pour s'attaquer aux chars lourds, rien de mieux que du TNT, et pour les tanks légers, les bazookas devraient enfin pouvoir leur régler leur compte en un seul coup ou presque. Les flak guns tirent beaucoup plus rapidement et auront désormais un nombre d'obus limité. Certaines armes voient leur portée diminuée mais pour contrebalancer, l'infanterie emporte des chargeurs supplémentaires. Les grenades, elles aussi, voient leur efficacité augmentée puisqu'elles tueront les hommes de troupe dans un rayon de 15 m. Les jeeps pourront désormais emmener 4 passagers, et le B17, une cargaison plus importante de bombes. Les obus tirés par l'artillerie ont une vitesse accrue mais surtout, porteront beaucoup plus loin, tout comme les roquettes du Panzerschrek. Et encore pour une question de réalisme, les grenades ne feront plus de dommages à des blindés sauf au nouveau M10 Wolverine. On trouvera tout ça, sur la page du créateur, ici : http://s9rm.nucleardays.com/





Mini Mods

Bodies & Wrecks est un mod minuscule (5 kb) qui permet, comme son nom mystérieux l'indique, de laisser les cadavres et les carcasses de véhicules sur le terrain. Le résultat, ainsi que le précise l'auteur, est plus particulièrement intéressant sur Omaha Beach où des millions de corps alliés joncheront la plage, bien punis d'avoir ainsi voulu débarquer comme des sauvages. On trouvera le bidule en question ici :
www.flashbots.co.uk/LLM/bodystay/LLMBodyStay.zip

« Ah tiens, bizarre, mais les Allemands, ils sont pas censés crever quand on leur fout du plomb dans la tête ? » Avec le blood patch, cette question idiote ne se posera plus, puisqu'il vous permettra de voir les effets de vos balles et de savoir si vous avez réellement touché le bonhomme ou pas.
www.bf1942files.com/file.info?ID=6486

Si un jour je participais à un jeu télévisé et que le présentateur me posait la question : « Quel mod pour BF 1942 emporteriez-vous sur une île déserte ? », eh bien je crois que je giflerais pour avoir osé me demander quelque chose d'aussi con. Et si je suis de bonne humeur, je lui répondrais : « Le No Intro Fix, car il dégage les pubs d'EA, celles qui durent 10 000 ans, au lancement du jeu. »
www.bf1942files.com/file.info?ID=6351





Sans oublier notre ami le patch

Le dernier patch pour BF1942 (le 1.31) est enfin sorti. Il corrige quelques bugs et exploits. Tout d'abord, les petits malins qui pouvaient voir à travers les murs n'auront plus cette possibilité tout comme ceux qui se dissimulaient à l'intérieur des objets, ou des gens, suivant leurs affinités (le fameux bug « coral sea »). Le netcode a été amélioré et le crash du changement de maps n'est plus qu'un mauvais souvenir. Les seules améliorations de cette nouvelle version pour le jeu en lui-même, concernent les problèmes de son (comme d'hab) et devraient grandement en améliorer la qualité. Ça fait 50 mégas quand même. Fichtre.

ENFIN DES UTILITAIRES Ceux qui créent des mods pour BF ont bien du mérite. Tout d'abord parce que cesser de jouer à ce grand jeu pour faire autre chose est une performance en soi, et ensuite, parce que les outils officiels pour bidouiller Battlefield sont... inexistants, pour ainsi dire. Aussi quelques personnes plus courageuses que d'autres se sont mises au charbon et nous ont sorti Heightmap Editor. Il revient ici dans sa version 1.11 qui permet de placer directement les objets sur la carte. On y trouve aussi un rendu en wireframe sur les élévations en « solide » pour plus de clarté, une liste d'objets plus fonctionnelle, ainsi qu'une toute nouvelle interface, plus humaine que la précédente. Attention, autre temps, autres mœurs : il nécessite DirectX 9.0 et les ineffables bibliothèques. Net de crosoft.
http://forums.bf42.com/showthread.php?s=&threadid=17780



Des Utilitaires à la Mode

par Bob Arctor

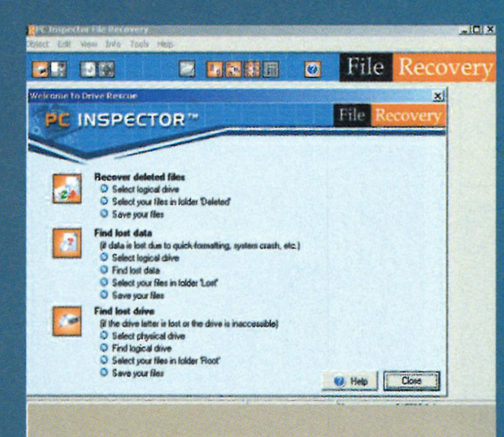
Amis lecteurs, sachez que je suis un lâche et que je refuse toute responsabilité sur ce qui pourrait vous arriver en utilisant ces freewares ou sharewares. En revanche, si vous êtes vous-mêmes programmeurs, que vous pensez avoir conçu un outil intéressant pour la communauté, un outil qui a par ailleurs été refusé par tous les sites de download, n'hésitez pas à le mailer à ackboo@hfp.fr en précisant bien dans le titre : « opération freewarespourtagueule », il comprendra. Attention, votre soft ne doit pas peser moins de 1 tera-octet (en dessous, il doit être trop pourri pour valoir vraiment le coup).



PC Inspector File Recovery 3.0

L'un des meilleurs moments de ma vie fut le jour où j'ai prêté mon powerbook a une copine (oui Sophie, c'est toi). Une fois qu'elle me l'eut rendu, je me suis dépêché de passer un coup de Norton undelete pour lire tous les mails envoyés par ses nombreux amants et qu'elle avait trashés dans la corbeille. Là où j'ai été con, c'est que 2 jours après je lui ai reprêté le portable en oubliant que toutes ses lettres étaient restées étalées bien en évidence sur le bureau. Elle m'a téléphoné aussitôt, furieuse en hurlant qu'elle « ne me ferait plus jamais confiance ». Ça m'a bien fait pleurer, oh quoi, 2 bonnes minutes et puis je me suis remis à lire son courrier perso. Et là, dix ans après, Inspector file recovery fait son apparition, superbe et splendide, compatible NTFS et FAT 12/16/32, et il récupère tout ou presque, y compris sur des disques endommagés ou avec des boot sectors totalement morts. Il faut que je rappelle cette fille.

www.webattack.com/php/download.php?id=105305&app=pcinspector&r=l



SpyStopper 2.45

SpyStopper est une sorte de petit firewall personnel mais spécialisé dans les adwares et autres cookies. On le laisse donc tourner en tâche de fond et il empêchera les pubs de fonctionner, les erreurs de java script d'apparaître, bloquera les cookies, les ip scanners lourdingues et autres accessoires d'imbéciles comme les trucs qui envoient des emails à notre insu. Bien sûr, il vaut toujours mieux passer un coup de SpyBot et d'Adaware pour en être totalement débarrassé. Tiens, c'est marrant, je viens de voir que le siège français de Doubleclick est à côté de notre rédaction, à Levallois-Perret, je leur apporterai donc mon disque dur pour qu'ils me le nettoient eux-mêmes.

www.webattack.com/php/download.php?id=103256&app=spystopper&r=l

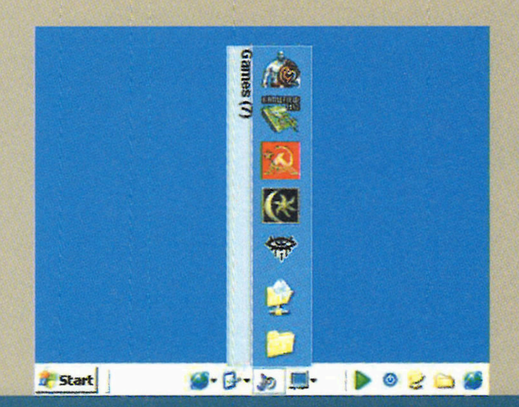
Your Uninstaller! 2003 3.3.0.0

Les softs se divisent en deux : les sympas qui ont leur uninstall placé dans le menu démarrer, et les lourds qui nous demandent d'ouvrir le panneau de contrôle « ajouter supprimer ». D'autres encore plus haïssables, ne semblent pas se désinstaller, ou pire, nous supplient de les laisser en vie en lançant des regards attendrissants avec leurs petits yeux sournois. Eh bien moi, leurs regards attendrissants, je m'en bats les noix avec des chardons frais. Your uninstaller est le petit charter pour l'enfer dans lequel on enfournera tout ce qui bouge encore ou qui ne veut pas déguerpir de façon instantanée : il s'occupera aussi des dossiers vides qui restent, des dll à la con et j'en passe.

www.webattack.com/php/download.php?id=105734&app=youruninstaller&r=l

Top Utilitaires de la rédac

Et voilà, il fallait bien qu'on y passe un jour, au top des Utilitaires. Donc à chaque édition de cette rubrique, on vous présentera un best of de nos softs favoris qui viendront immanquablement s'ajouter à la pile de bordel qui a élu domicile sur votre disque dur.



True launch bar

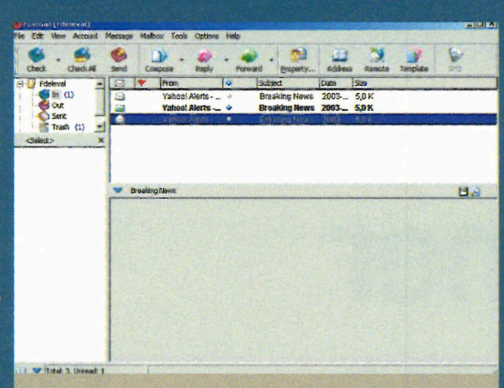
Ah, et voici le moment tant attendu du « gadget inutile du mois pour niquer ton PC ». Cette fois, c'est avec une barre de tâches que nous allons nous acoquiner. True Launch Bar, qui m'était tout à fait inconnue jusqu'ici, m'a été envoyée par le jeune Caféine, 5 ans, de Blois (en France). Voici sa gentille petite lettre qu'il m'a adressé avec le truc en question : « Cher monsieur Arctor, voici le softgiciel qu'utilise mon pôpa, il est très bien, et pas cher, c'est vraiment le meilleur (mon pôpa et le softgiciel) et merci d'en parler dans votre rubrique, d'avance merci monsieur. » Eh bien il semblerait que pour une fois, un vulgaire enfant puisse avoir raison : True Launch Bar est fantastique d'un bout à l'autre. En fait elle prend la place du Quicklaunch de Windows et s'intègre donc sans bavures au bureau. Elle permet de ranger tous les raccourcis imaginables, de softs en passant par des dossiers virtuels ou des add-ons développés tout spécialement pour elle comme un virtuel desktop très efficace et rapide.
http://fileforum.betanews.com/detail.php3?fid=984749443

RM Converter 1.40

Ma petite croisade personnelle contre le Real Media continue. Oui, je suis toujours outré de voir que la plupart des bandes annonces de films à télécharger sont en Real vidéo ou pire, en Quicktime. Pour remédier au premier problème, il y a RM converter. Comme son nom l'indique, il permet de transformer du Real en n'importe quoi d'autre et ainsi de garder la tête haute.
www.webattack.com/php/download.php?id=105798&app=rmconvert&r=l

Foxmail 4.2

Le monde se divise en deux, ceux qui utilisent outlook et qui, grâce à des add-ons comme Spam net, se sont quasiment débarrassés du spam, et d'autres, genre Ackboo, qui veulent se la jouer élite en lui préférant the Bat. Entre les 2 extrêmes, il y a Foxmail, un mailreader développé en Chine communiste, super-simple, mais doté d'une apparence vraiment clean. Il checke de multiples comptes, y compris Hotmail, et permet d'aller bidouiller directement sur le smtp.
http://fileforum.betanews.com/detail.php3?fid=1027468567



Lecteurs vidéo :

- Zoom Player 3.0 Beta 5.5
- WMP 9
- BSP Player 0.86

Lecteurs audio :

- WMP 9
- WinAMP 2.81
- Sonique 1.96

Mailreaders :

- Outlook 2002
- Foxmail 4.2
- The Bat 1.63 beta 7

Newsreaders :

- Gravity 2.3 beta 4
- Xnews
- Free Agent

Pagers Internet :

- ICQ 2002a
- Trillian 0.74
- MSN 4.7x

Anti-lourds :

- Spy Bot 1.1
- Ad Aware 6.0
- SpamNet 1.0 Beta 8
- Spam Punisher 2.4

Downloaders

- FlashGet 1.40

Explorateurs de fichiers :

- Total commander
- PowerDesk 5.0

Browsers Internet :

- Crazy Browser 1.05
- Netcaptor 7.1
- Avant Browser

Clients FTP :

- Smart Ftp
- FlashFXP

Browsers d'image :

- ACDsee 5.0
- Slowview 1.0 rc2

Tweakers :

- Startup Control Panel 2.7
- Customizer XP 1.8.5

Programmes qui existent mais qui ne devraient pas :

- Paint shop pro 8 (40 Mo de download pour un shareware limité dans le temps)
- Netscape 7.02 (tout est dans le titre)



ON ACHÈVE BIEN LES chevaux

Intel, dans sa grande bonté, travaille actuellement d'arrache-pied à la mort d'un composant essentiel du PC. Non, ce n'est pas par pure méchanceté mais bien pour vous simplifier la vie. Des gens se sont enfin rendu compte, 20 ans après sa création, que le BIOS (Basic Input/Output System) reste un truc totalement mystique pour 90 % (à la louche) des utilisateurs de PC. Alléluia, l'EFI (Extensible Firmware Interface) est sur le point de voir le jour. La différence ? L'EFI est carrément un petit système d'exploitation, qui dispose d'un mode graphique et d'une connectivité réseau qui permet de faire des diagnostics à distance. De plus sa programmation et celle des outils greffables dessus se fera en C et non plus en assembleur, ce qui facilitera la vie de beaucoup de monde. Y compris celle des défenseurs des droits d'auteurs qui voient là l'occasion de rajouter des protections, ce qui ne va pas arranger tout le monde... Comme toute transition importante, l'EFI cohabitera un moment avec le BIOS avant de prendre la main définitivement.

Édito

C'était le mois de la carte graphique à la superette du coin. Du coup j'en ai acheté quelques kilos de bien fraîches. J'espère que vous aimez ça, sinon bonjour l'indigestion. Navré mais vous savez ce que c'est, on ne choisit pas la saison : quand c'est mûr, faut cueillir tout de suite, sinon ça pourrit sur pied. Bah, avec une bonne béchamel, tout passe hein. Vaut mieux car le mois prochain, avec un peu de chance, on remet ça.



MULTINATIONALE cherche designer

À part un logo horrible, certainement l'un des plus laids que j'ai vu ces derniers temps, la technologie Centrino lancée par Intel ce mois-ci fera plaisir aux amateurs d'ordinateurs portables. Sous ce nom, le constructeur américain regroupe 3 éléments : un processeur Pentium M (pour « mobile », dont le nom de code était Banias), un chipset de la famille i855 et une interface réseau wireless Intel 2100 (802.11b). L'ensemble est conçu pour consommer un minimum d'énergie et permettre la conception de machines toujours plus petites et légères. Le Pentium M, gravé en 0,13 micron, est composé de 77 millions de transistors et fonctionne avec un FSB de 400 MHz. Sa vitesse réelle et son voltage dépendent de la charge de travail. Quatre modèles sont déjà proposés, de 1,3 à 1,6 GHz. 2 autres modèles (1,10 GHz et 900 MHz) existent, pour ceux qui cherchent l'autonomie maximale au détriment des performances. Le ThinkPad T40 d'IBM affiche ainsi jusqu'à 7 heures de fonctionnement avec certaines configurations. D'autres marques comme Asus, Dell, Toshiba ou Sony ont déjà annoncé des portables Centrino. J'espère que ce genre d'initiative, couplée avec les récentes avancées en matière de batteries (nouveau type d'anodes où le silicium est incorporé dans une matrice de graphite « classique ») permettront relativement vite d'avoir des machines autonomes pendant plus de 2 heures en utilisation intensive... Et pitié, changez-moi ce logo !



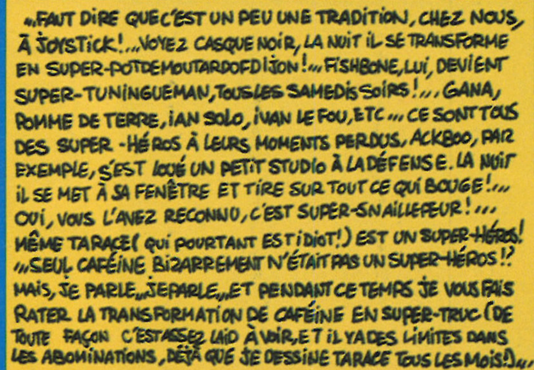
Quand des petites PME de rien du tout comme Sony, Sanyo, Kodak, Microsoft, Sharp ou Olympus se mettent ensemble pour bosser sur un projet, ça fait tout de suite plus sérieux. L'objectif de ce consortium : mettre sur pied une technologie fiable et établir des standards pour afficher devant vos yeux ébahis une image en 3D, à partir d'un écran « classique ». Donc sans avoir à utiliser des lunettes spéciales qui, il faut le dire, donnent un look bien débile. La technologie est presque déjà là. Il s'agit d'utiliser un écran constitué de 2 panneaux TFT avec entre ces derniers une barrière parallaxe qui revoit une image légèrement différente à chaque œil, ce qui crée l'illusion de profondeur. Sharp vend déjà un téléphone portable avec ce système au Japon et fait des démonstrations de Quake en relief sur portable PC. L'une des tâches prioritaires est d'examiner les effets sur l'œil de ce système, qui met, a priori, à rude épreuve notre faculté de mise au point. Forcément, si ça rend aveugle en 6 mois, l'aspect fun de la chose va en prendre un coup...

Déferlante DE GIGAOCTETS

Regardez la photo. Imaginez la façade qui recouvre tout ce vilain noir et ces boutons purulents. Elle ne glisse dans un mouvement délicat que pour découvrir timidement sa vraie nature, avec une grâce que seuls les objets high-tech hors de prix savent avoir. Le tiroir s'ouvre en douceur et on glisse à l'intérieur une cartouche contenant un disque d'un bleu éthéré irréel. Quoi ? J'en fais trop ? Bon O.K.... Ce disque peut se gaver de 23 Go de vidéo, sans frémir. Car vous avez devant les yeux le premier produit exploitant la technologie du Blu-Ray Disc : un magnétoscope numérique, disponible pour le moment uniquement au Japon. Sony n'a pas perdu de temps pour mettre sur le marché ce nouveau type de laser qui permet d'obtenir une densité d'information plus grande que les rouges classiques. Malheureusement, ce magnétoscope de luxe ne se sait pas stocker de données informatiques et coûte de toute façon la bagatelle de 3 500 euros. Vu que chaque disque est à environ 30 euros, on a encore le temps de profiter d'un « simple » graveur de DVD...







LE retour du ROI

On l'oublie souvent, à force de parler d'Intel et de Microsoft, mais la plus grosse société d'informatique reste IBM. Et quand Big Blue se concentre sur un secteur d'activité, ça fait généralement assez mal. Visiblement, en ce moment, les processeurs pour ordinateurs « desktop » redeviennent intéressants pour eux et la démonstration de savoir faire pourrait en surprendre plus d'un. Dérivé du processeur Power4 pour gros serveurs, le PowerPC 970 est un CPU 64 bits (compatible 32 bits) qui peut traiter 200 instructions à la fois (126 pour le Xeon d'Intel). Composé de 52 millions de transistors gravés en 0,13 micron, le PPC970 a la particularité de ne consommer que 40 Watts à 1,8 GHz. Généralement, on est plus près des 100 Watts à cette vitesse chez Intel... Oubliez également les 800 MHz du futur bus pour Pentium4. Le PPC970 attaque sa carrière avec un bus à 900 MHz (450 MHz DDR) qui lui fournit une bande passante de 6,4 Go/s (4 Go/s actuellement pour le P4). Prévu pour atteindre relativement rapidement 2,5 GHz, il sera initialement cadencé à 1,8 GHz. Évidemment, maintenant vous vous demandez : « O.K., mais c'est pas un CPU x86, donc ça sert à quoi ? » Bonne question. À faire des serveurs sous Linux, plein. Du moins, c'est ce qu'espère IBM. Mais là où ça devient intéressant, c'est la rumeur n°2 : à remplacer les PowerPC poussifs Motorola au sein des Mac. Là, tout de suite, c'est plus fun, surtout qu'on annonce une différence de performances de 30 % en faveur du PPC970 à 2,5 GHz opposé à un Pentium4 3.06 GHz. De quoi réjouir Steve Jobs, qui selon certaines sources, compte proposer des machines à base de PPC970 dès l'année prochaine et donner un sérieux coup de fouet à Mac OS X si ça se confirme ! Bien sûr, il faudra refaire les tests nous-mêmes pour vérifier les performances. On les connaît les benchs d'Apple...

Sans rire, ils ont peut être la vie active la plus stressante du Globe, mais les Japonais sont franchement pénibles quand on commence à regarder les produits de haute technologie auxquels ils ont accès (et leur prix...). Sony y sort en priorité ses PDA bien sexy et en exclusivité ses meilleurs mini-PC, ça fait déjà 4 ans qu'ils ridiculisent nos téléphones portables avec leurs bidules I-Mode et même les dernières cartes graphiques ou cartes mère pour PC sont disponibles dans les quartiers d'Akihabara avant le reste du monde. Je ne parle même pas des consoles de jeux, on va se faire du mal... Heureusement, parfois ils sont bien ridicules, et ça fait du bien. Ça rassure les fans de technologie comme nous. La dernière mode en date me fait tellement rire que je suis obligé de vous en parler. Ce sont les ions. Oui, ils font une fixette sur les ions et du coup, tous les appareils du moment sont équipés d'ioniseurs. Même les sèche-cheveux, les douches et les radiateurs électriques y passent. Le rapport avec la rubrique Matos ? Le fabricant Princeton qui sort un moniteur LCD (gamme Selva) pour PC avec ioniseur intégré dans le pied. Traduit en anglais plus qu'approximatif par Babel Fish, c'est du bonheur. Vous aussi, sauvez la planète en rééquilibrant les charges ioniques de la nature et vivez plus vieux en bossant comme un taré devant votre machine pour 400 euros. Fait tourner...



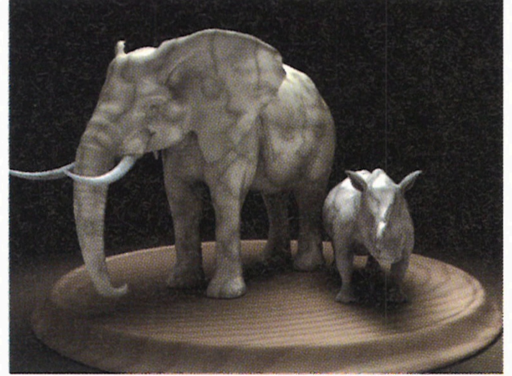
LA GUERRE des benchs

Avec l'arrivée du 3DMark2003 de FutureMark, le débat sur la validité des benchs synthétiques dans les tests matériels reprend du poil de la bête. Axé DirectX9, ce remplaçant du 3DMark2001 SE fait déjà beaucoup parler de lui à cause d'un désaccord important avec Nvidia. Le constructeur américain refuse que les testeurs s'en servent pour évaluer leurs produits. Leur argumentation est malheureusement bancale et les répliques de FutureMark tout à fait pertinentes. Je vous épargne tous les détails de leur joute technique pour focaliser sur ce qui me semble le plus intéressant.

Résumé de la situation : le 3DMark2003 est le seul outil actuellement disponible capable de mesurer les performances d'une carte graphique avec DirectX9. Mother Nature, une des scènes du test, est même le seul bout de code sur PC à disposer de pixel et vertex shader 2.0 (pour l'affichage des feuilles, de l'eau et du ciel). Nvidia clame malgré tout que ce bench n'est pas représentatif du tout car, accrochez-vous, ce n'est pas un jeu. Une position amusante

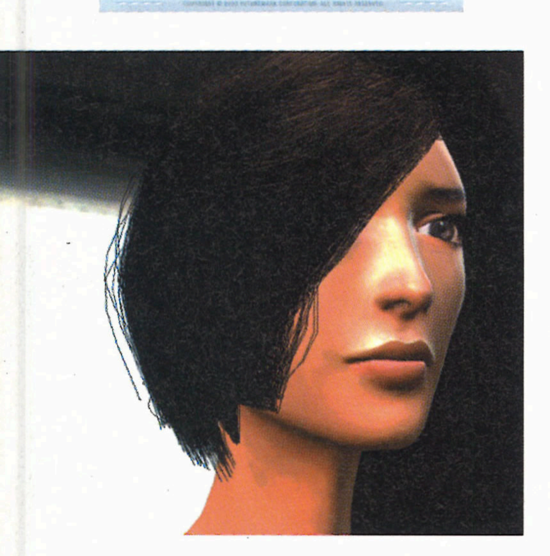






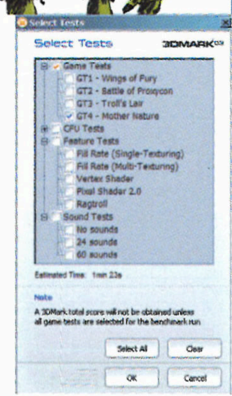


3DMARK03
The Gamers' Benchmark



pour une société qui a été bien contente de trouver le 3DMark2001 et ses tests T&L pour promouvoir les capacités du NV20... Quand on sait que Nvidia a quitté volontairement le bêta-test du 3DMark2003 en décembre (peu de temps avant sa sortie donc), on est en droit de se poser des questions sur leur motivation réelle. Vu les scores de leurs produits avec ce bench, on tient un élément de réponse... Mais la vérité n'est peut-être pas si simple : il se trouve que Richard Huddy, anciennement en charge des relations développeurs chez Nvidia Europe, est maintenant Directeur Europe des relations développeurs de ATI. Et boom, Nvidia sous-entend que le bench favorise largement le produit canadien grâce aux excellentes relations qu'entretient cette personne avec FutureMark. C'est surtout l'utilisation trop mise en valeur des pixels shaders 1.4, une exclusivité ATI, qui est mise en cause. Dans les 3 premiers tests, le programme détermine s'il doit utiliser les PS 1.1 ou 1.4 en fonction de ce que supporte la carte. Du coup, les produits Nvidia, qui plafonnent au PS 1.3 avant de passer directement au 2.0, sont pénalisés avec un PS1.1 qui nécessite plus de passes pour afficher les effets. Malgré les explications très détaillées données par FutureMark sur la méthode de calcul du score final et les choix des différents types de pixel shader, c'est la seule accusation de Nvidia qui tient debout. Cela reste pourtant insuffisant pour décrédibiliser ce benchmark.

Au passage, ATI avoue sans honte confronter régulièrement leurs drivers à ce type de bench gourmand. Pour la bonne et simple raison que c'est également pour eux un des seuls moyens de savoir s'ils sont capables d'encaisser ce genre d'application sans se plier de douleur. Nous autres pauvres utilisateurs ne saurons jamais qui a vraiment tort ou raison dans cette histoire. Mais on peut penser sans prendre trop de risques que Nvidia n'a pas vu d'un bon œil l'arrivée de ce bench coïncider avec le lancement de ses GeForce FX... En ce qui me concerne, la position des développeurs du 3DMark2003 me semble tout à fait logique et en attendant un éventuel patch pour mettre tout le monde d'accord, ce soft intègre tout de même ma panoplie de testeur.

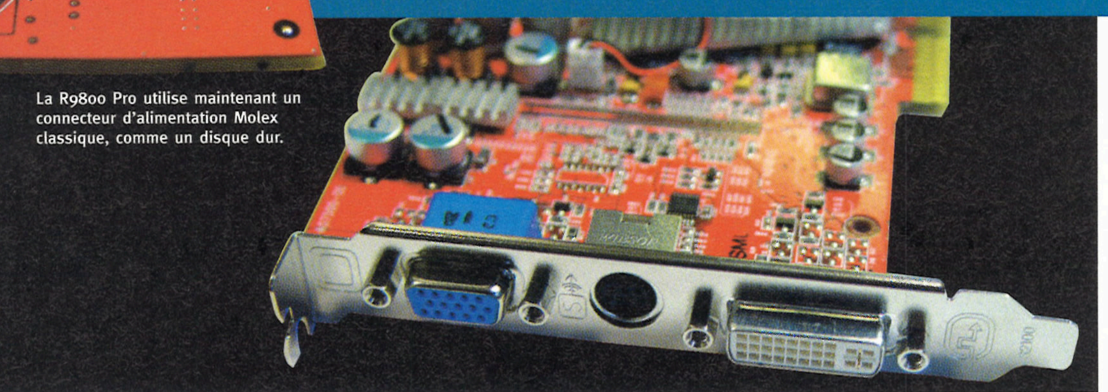


La version Pro du 3DMark2003 permet de faire des tests détaillés. Mais elle est payante !

ATI Radeon 9800 Pro

LA SECONDE COUCHE

La R9800 Pro utilise maintenant un connecteur d'alimentation Molex classique, comme un disque dur.





On reste dans le classique côté connecteurs avec du VGA, du S-VHS et du DVI.

Sans pitié. Le constructeur canadien a l'avantage depuis plus de 6 mois sur son rival Nvidia et continue de taper là où ça fait mal. Avec son nouveau GPU R350, les scores repassent tous en faveur d'ATI qui élimine donc l'éventuelle concurrence de la très fantomatique (et pourtant bruyante) GeForce FX 5800 Ultra.

La Radeon 9800 Pro arrive quelques semaines seulement après l'annonce par Nvidia de la GeForce FX 5800 Ultra, qui restera en plus cantonnée à une diffusion confidentielle. Malgré cette tentative de reprise du titre de meilleure carte 3D haut de gamme, ATI n'a jamais été distancé et l'arrivée programmée du R350 enfonce le clou. Cette évolution du GPU d'ATI apporte suffisamment d'améliorations pour mettre tout le monde d'accord.

Virons les peaux mortes

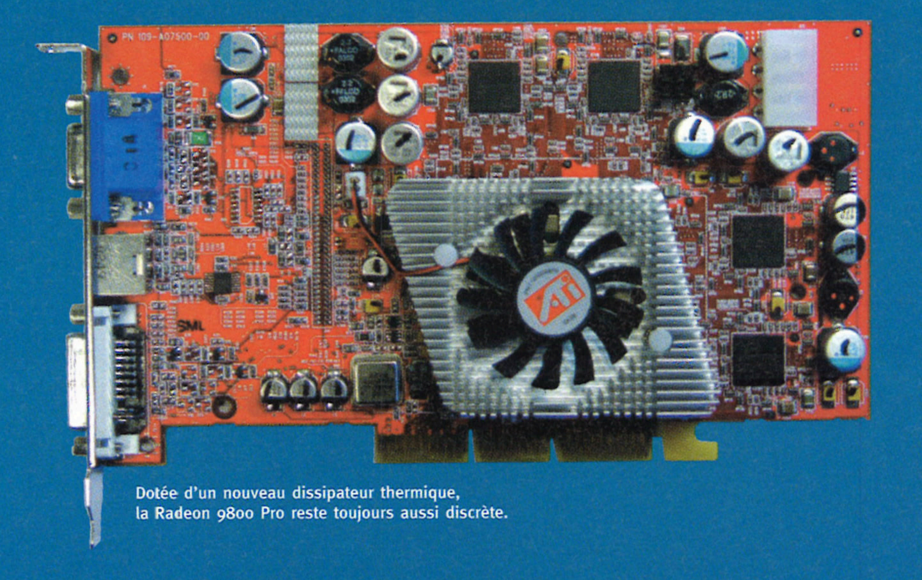
Six mois pour un GPU, c'est énorme. Du coup, le lifting du R300 qui a donné naissance au R350 est relativement important. ATI a effectué 3 modifications majeures à son cheval de bataille, qui font passer de 107 à 117 millions le nombre de transistors. Merci d'accueillir chaleureusement Smartshader 2.1, Smoothvision 2.1 et HyperZ III+.
Le premier innove, avec l'arrivée du F-Buffer, une zone mémoire tampon qui permet d'accélérer l'exécution des shaders compliqués qui nécessitent plusieurs passes. La paternité de cette technique revient à l'université de Standford qui en avait expliqué le principe lors du Salon SIGGRAPH 2001. ATI prétend pouvoir ainsi exécuter des shaders au nombre d'instructions illimité. En théorie, bien sûr... Les deux autres sont des optimisations : Smoothvision 2.1 désigne un contrôleur mémoire retouché pour encaisser sans (trop) broncher toutes sortes d'antialiasing et l'HyperZ III+ concerne comme son nom l'indique un Z-buffer encore plus efficace.
Le R350 est cadencé à 380 MHz (contre 325 pour le R300) et les 128 Mo de mémoire DDR de la Radeon 9800 Pro sont à 340 MHz (310 MHz DDR sur la 9700 Pro). Pour info, la GeForce FX 5800 Ultra a un GPU à 500 MHz et 128 Mo de DDR-II à 500 MHz. Malheureusement, sa bande passante n'est que de 16 Go/s contre 22,4 Go/s pour la R9800 Pro (19,8 sur la R9700 Pro). Eh oui, l'architecture de Nvidia est très différente... Notez qu'une Radeon 9800 (non Pro donc) sortira également, avec une vitesse de 325 MHz pour le core et 290 MHz pour la RAM. Le tout devrait offrir des perfs de la classe d'une 9700 Pro.
Attention, les tableaux de benchmarks sont répartis sur ce test et celui qui suit (GeForce FX 5600) pour limiter les doublons et la perte de place.

Optimisations gagnantes

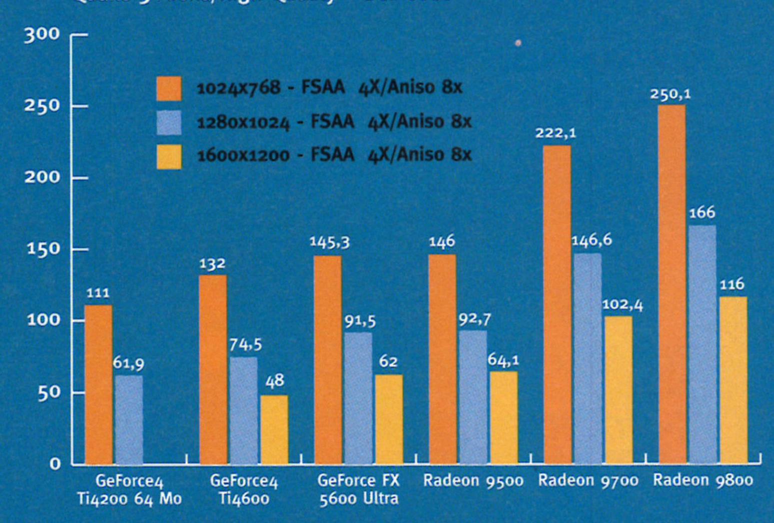
Ces divers changements apportent à fréquence égale un gain de puissance appréciable qui, couplée aux augmentations de fréquences, font de la Radeon 9800 Pro la carte la plus rapide du marché. Évidemment, c'est facile d'affirmer ça sans les scores de la GeForce FX 5800 Ultra... Ce qui m'oblige à faire une parenthèse sur le constructeur américain. Nvidia veut tellement faire oublier cette carte qu'ils ne font aucun effort pour que la presse bénéficie d'un modèle de référence. Dans ces conditions et vu la diffusion ridicule de ce produit mort-né, autant faire l'impasse. Je me contenterai de comparer avec une vieille reine déchue,

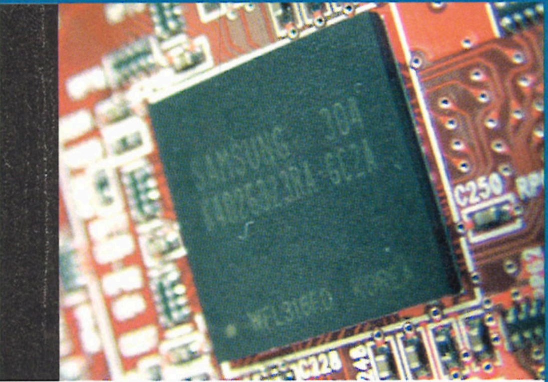
3DMark2003 Standard

Carte	Score
GeForce4 Ti4200 64 Mo	1593
GeForce4 Ti4600	1940
GeForce FX 5600 Ultra	2921
Radeon 9500 Pro	3644
Radeon 9700 Pro	4760
Radeon 9800 Pro	5547



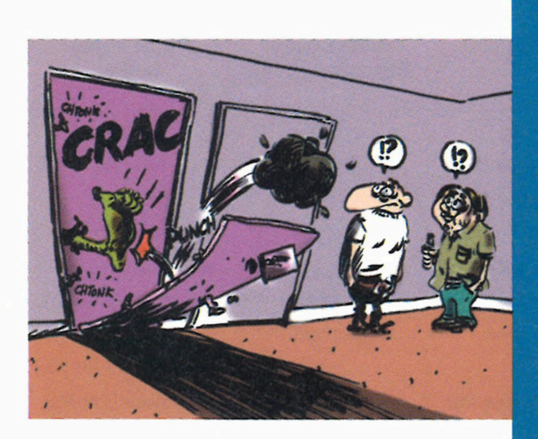
Dotée d'un nouveau dissipateur thermique, la Radeon 9800 Pro reste toujours aussi discrète.





La Radeon 9800 Pro utilise de la RAM Samsung à 2,8 ns.

la GeForce4 Ti4600. J'avoue, je n'ai pas fait d'efforts pour obtenir une GF FX 5800 Ultra. L'attitude de Nvidia envers les journalistes et ses consommateurs a été parfaitement détestable. Ce produit a visiblement eu pour unique but de rassurer les financiers et de sauver les apparences. Le CEO de Nvidia ayant annoncé « quelque chose » pour 2002, il fallait bien trouver une solution. Quand on voit le système de refroidissement employé, il est évident que cette puce n'était pas prévue pour tourner à 500 MHz. J'écris ces lignes le 11 mars 2003 et aucune carte Nvidia basée sur le GeForce FX n'est disponible actuellement. Nvidia s'est permis une communication digne des pires années Intel ou Microsoft et devra penser à revoir sa copie pour ne pas perdre un peu plus la confiance des consommateurs au prochain faux pas. Même les 2 marques citées précédemment l'ont compris, c'est dire. Fin de la parenthèse.



Résultat des courses L'écart entre les 2 révisions de processeur est particulièrement sensible lorsqu'on utilise l'antialiasing (FSAA) ou le filtrage anisotropique (FA). Avec notre vieil ami le 3DMark2001 SE, en 1024x768 avec FSAA 4x et FA 8x, on obtient respectivement 9547 points sur la R9700 Pro et 11180 points sur la R9800 Pro. Une augmentation qui permet encore plus de se lâcher sur les options graphiques de vos titres préférés. Le gain dans le reste des tests est tout aussi appréciable. Le R350 se révèle être une évolution digne de son prédécesseur et permet à ATI de remplacer un produit haut de gamme au succès incontestable par un autre à la carrière tout aussi prometteuse. À une nuance près : Nvidia, malgré une attitude que j'ai déjà dénoncée, ne va pas se laisser traîner dans la boue encore très longtemps. Si le NV30 qui équipe la GF FX 5800 Ultra est un échec relatif, le développement du NV35 est déjà terminé et les premiers prototypes circulent déjà. On susurre une sortie pour la fin du deuxième trimestre 2003 (juin ?) et des performances largement capables de lutter avec la R9800 pro. L'arrêt prématuré de la production du NV30 laisse penser que cette fois les délais seront tenus. Du coup, la R9800 Pro devra certainement se battre plus que son aîné pour garder sa place de leader. Mais pour le moment, à environ 400 euros TTC, elle est ce qui se fait de mieux. Le moment venu, ATI pourrait dégainer une version avec 256 Mo de DDR-II, capable de tenir la distance jusqu'à l'arrivée vers la fin de l'été de la vraie prochaine génération de GPU canadien, le R400. On n'a pas fini de se régaler avec les prochains épisodes de ma série préférée, « ATI vs Nvidia ».

La configuration de test

- Intel Pentium4 2,8 GHz
- Asus P4T533-C
- 512 Mo de RDRAM PC1066 (2x256 Mo)
- Disque dur IBM 80 Go 120 GXP
- Audigy2 Platinum
- Windows XP Pro US SP1
- DirectX 9
- Drivers ATI Catalyst 3.1 (7.84)
- Drivers Nvidia Detonator 42.72

Nvidia GeForce FX 5600 Ultra

DirectX9 pour tous

Basée sur une déclinaison « light » et donc moins chère du GeForce FX, la 5600 Ultra est une carte ambiguë. Moins puissante qu'une GeForce4 Ti classique en utilisation normale, elle est capable d'encaisser les jeux les plus gourmands mieux que son aînée. Mais sans jamais impressionner...







La solution de refroidissement est la même que sur GF4 Ti. Ouf...





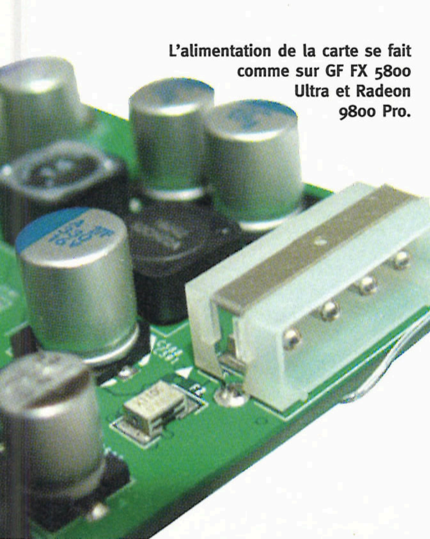
LA CONFIGURATION DE TEST :
Intel Pentium4 2.8 GHz
Asus P4T533-C
512 Mo de RDRAM PC1066 (2x256 Mo)
Disque dur IBM 80 Go 120 GXP
Audigy2 Platinum
Windows XP Pro US SP1
DirectX 9
Drivers ATI Catalyst 3.1 (7.84)
Drivers Nvidia Detonator 42.72

Et c'est logique : la GeForce 5600 Ultra est en fait une carte de milieu de gamme. Basée sur le cœur NV31, c'est pourtant la plus puissante des nouvelles venues de la gamme FX (voir tableau) qui devraient débarquer fin avril. Le but est simple pour Nvidia : vendre des kilos de ces modèles bon marché destinés à DirectX 9. En face, ATI alignera ses nouvelles Radeon « pas chères » basées sur les core RV280 et RV350 (en 0,13 micron pour ce dernier). Les 9200 ne sont « que » DirectX 8.1, mais vu le niveau de performances de toutes ces bestioles, ce n'est pas très grave...



La guerre du cheap

Un coup d'œil sur les prix fait comprendre que la famille GF FX 5200 vient remplacer les GF4 MX (personne ne les regrettera) et que les 5600 sont la relève des GF4 Ti. Et cette fois, Nvidia n'a pas fait n'importe quoi. Même les GF FX 5200 (core NV34) sont entièrement compatibles DirectX 9, mais je vous parlerai plus d'elles dans un test futur. Sachez juste qu'elles sont limitées et destinées à jouer en 800x600 max. Les GF FX 5600 et 5600 Ultra sont plus intéressantes pour les « vrais » joueurs. Gravé en 0,13 micron, le GPU NV31 ne comporte plus que 75 millions de transistors contre les 125 millions du NV30. Cela s'explique par le fait que le NV31 dispose de la moitié des capacités du NV30 : il ne peut afficher que 4 pixels texturés par cycle d'horloge ou 2 pixels avec 2 textures. Les 128 Mo de mémoire disposent toujours d'une interface 128 bits mais redeviennent de type DDR classique. Tout ça fait que, malgré une bande passante de 11,2 Go/s, supérieure à une GeForce4, les performances sur les tests « normaux » comme le 3DMark2001 SE ou le CodeCreature sont inférieures à une simple GF4 Ti4200, qui est capable de traiter 4 pixels avec 2 textures par cycle. Les unités qui s'occupent des pixel et vertex shaders sont également castrées niveau performances par rapport au NV30 tout en restant parfaitement compatibles. Pour le reste, que du bon : intégration du décodage MPEG2 100 % hardware des GF4 MX, gestion simultanée de 2 overlays,



L'alimentation de la carte se fait comme sur GF FX 5800 Ultra et Radeon 9800 Pro.

LES PETITES NOUVELLES

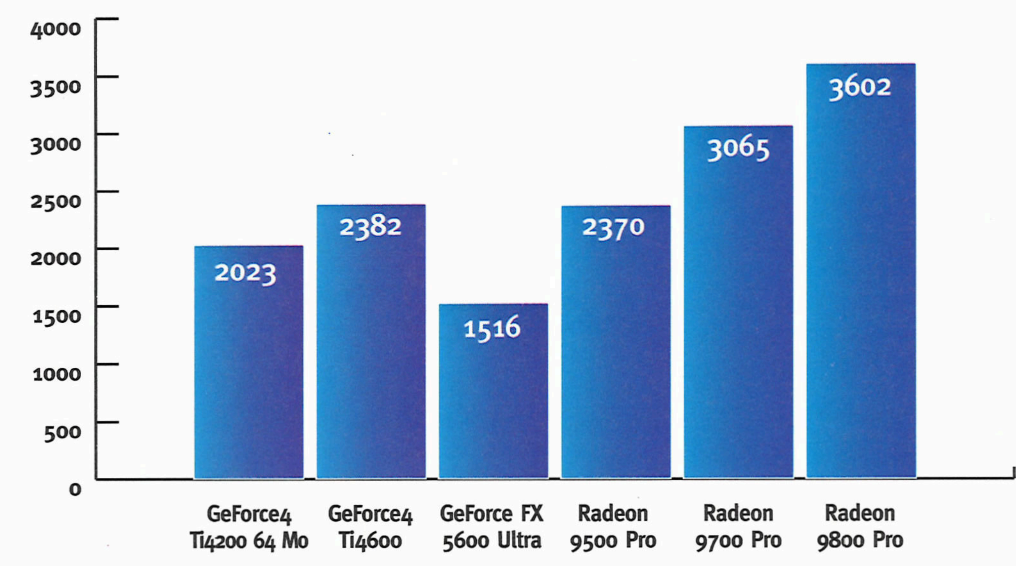
Toutes équipées de 4 pipelines et d'interfaces mémoire 128 bits, elles vont chercher à rafler le marché là où se font les ventes en quantité.

	Vitesse core / RAM (DDR 128 bits)	Prix en dollars estimé
GF FX 5200	250/250	100 dollars
GF FX 5200 Ultra	325/325	130 dollars
GF FX 5600	325/275	150 dollars
GF FX 5600 Ultra	350/350	200 dollars
Radeon 9200	250/200	100 dollars (64 Mo)
Radeon 9200 Pro	275/275	150 dollars (128 Mo)
Radeon 9600	325/200	170 dollars (128 Mo) et 150 dollars (64 Mo)
Radeon 9600 Pro	400/300	200 dollars (128 Mo)

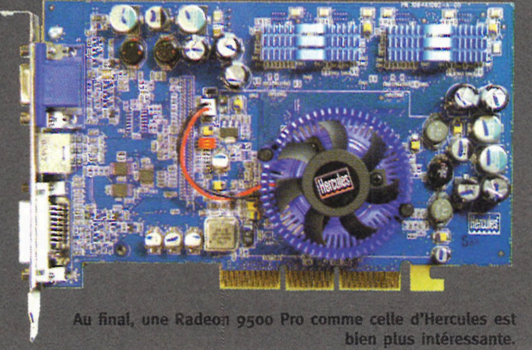


La carte de référence GeForce FX 5600 Ultra est équipée des sorties vidéo classiques.

CODECREATURE BENCHMARK PRO



présence de 2 RAMDAC 400 MHz et d'un TMDS (écrans DVI) directement dans le GPU. Évidemment, tout ce petit monde est compatible AGP 8x et inférieur, comme chez ATI. Contrairement à la 5800 Ultra, la 5600 Ultra est équipée d'un système de refroidissement conventionnel qui ne casse pas plus les oreilles que d'habitude et d'un PCB 6 couches. Toutes ces coupes dans le design du NV30 sont compréhensibles (baisse des coûts), mais les choix de Nvidia ne sont pas sans dangers...



Au final, une Radeon 9500 Pro comme celle d'Hercules est bien plus intéressante.

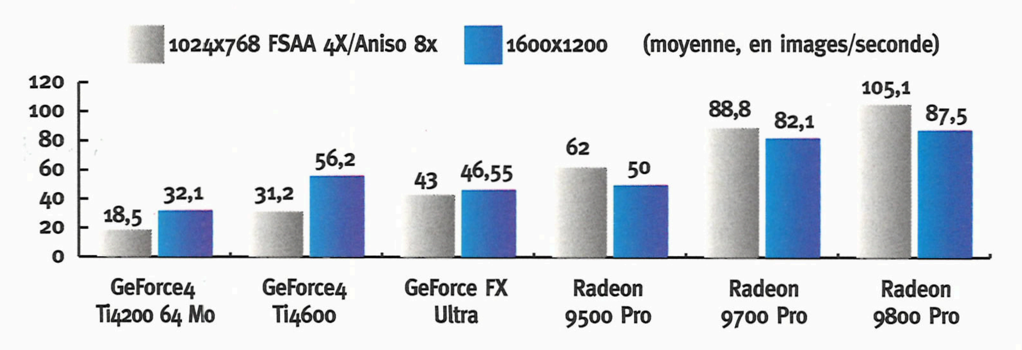


Les chiffres qui dérangent

Pour les tests, le constructeur américain ne voudrait voir que du 1280x1024 avec au moins du FSAA 2x, histoire de laisser son GPU s'exprimer pleinement. Vu qu'aucun titre n'exploite réellement les capacités de ces produits, poussons le vice plus loin : la plupart des tests sont faits avec un antialiasing de 4x (FSAA) et filtrage anisotropique (FA) réglé sur 8x. De quoi vérifier l'argumentation de Nvidia sur les capacités du NV31 en face des titres gourmands en puissance à venir. Premier coup d'œil sur les tableaux et première claque : sans FSAA ou FA, la 5600 Pro se situe simplement au niveau d'une GF4 Ti4200. Il faut vraiment grimper dans les résolutions et utiliser au moins un FSAA 2x pour commencer à voir l'écart se creuser. Dans ces conditions, les performances sont satisfaisantes mais systématiquement inférieures à celles d'une Radeon 9500 Pro. Le confort de jeu est tout de même bien là : C&C Generals tourne sans problèmes en 1024x768 avec un FSAA 2x, le trop méconnu (en multijoueur) Soldier of Fortune 2 permet de sniper peinard en 1024x768, FSAA 4x et FA 8x et même l'insipide mais gourmand Unreal II agite ses couleurs sans broncher. L'expérience se répète avec Neverwinter Nights, IGI2 et une tripoté de jeux de course. Tout tourne plutôt bien, généralement jusqu'au 1280x1024. Alors c'est quoi le problème ?

Il est simple en fait. La GeForce FX 5600 Ultra est bien une carte DirectX 9, aucun doute. Mais ses performances en cas de vraie charge de travail, que ce soit côté shaders ou antialiasing, sont loin d'être étourdissantes. Sans arriver à battre la Radeon 9500 Pro sur les tests « musclés », elle se révèle aussi moins bien armée que le produit d'ATI pour s'occuper des jeux déjà disponibles. D'ici que des titres mettent en valeur ses capacités, Nvidia et ATI auront déjà ou seront sur le point de sortir une nouvelle génération de cartes au même prix et bien plus performantes. Mon point de vue ? La GF FX 5600 Ultra est un bon produit qui sort malheureusement en décalage avec le marché. La plupart de ses avantages ne servent à rien pour le moment et serviront probablement peu dans les 6 mois qui viennent. Pour environ 250 euros, la Radeon 9500 Pro d'ATI, plus polyvalente et plus puissante, constitue un bien meilleur choix. Malheureusement, sa disponibilité laisse à désirer. Si vous en trouvez, n'hésitez pas. La Radeon 9600 Pro destinée à lui succéder est encore une énigme : je ne serai rassuré sur son potentiel qu'après l'avoir testé. Il faudra donc attendre le mois prochain pour avoir le verdict définitif. Décidément, « ATI vs Nvidia » est une série à suspens... Suspens d'autant plus grand que c'est ce segment de marché qui rapporte le plus. Il sera donc vital pour ATI d'offrir une solution efficace tout en étant capable de livrer en quantité.

UNREAL TOURNAMENT 2003 (DÉTAILS MAX/FLYBY/DM-ANTALUS)



Shuttle SN41G2

LA PETITE BOÎTE QUI VOIT GRAND

La vague de mini-PC Shuttle continue son chemin avec succès. Je n'avais pas testé à sa sortie la version destinée aux processeurs AMD basée sur le chipset Nvidia nForce2. Mais quand on vous propose de voir ce que ça donne dans les meilleures conditions, difficile de refuser...





Petit et cher mais diablement sexy et efficace, ce mini-PC a tout de l'objet de luxe.

L'ADDITION SIOUPLAIT

Quand il est l'heure de faire le total, on sait toujours qu'on va avoir mal. Vous avez vu, ça rime ! Mais la souffrance n'empêche pas la déprime : 730 € pour l'Athlon XP 3000+ 130 € x 2 pour la DDR-SDRAM Corsair PC3200 256 Mo 400 € environ pour le SN41G2 320 € environ pour le Teac DV-W50E 360 € pour le disque dur WD 200 Go 7200 RPM 400 € pour une Radeon 9700 Pro

Tous ces tarifs sont des approximations faites début mars en fonction des prix moyens affichés par une dizaine de revendeurs. Ça donne quand même une douloureuse de 2 470 €. Je suis bon prince, j'arrondis à 2 400 €. Ça vous laissera de quoi vous payer la sacoche de transport (40 € environ). Un rapport qualité/prix digne d'une Smart. C'est petit, ce n'est pas pratique pour tout, mais c'est TELLEMENT sexy...

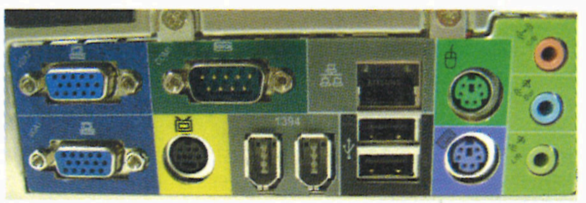
Pendant 5 toutes petites journées de rien du tout, j'ai eu le plaisir de bidouiller une boîte qui va attiser bien des convoitises. Ce XPC (la dénomination de Shuttle pour sa gamme de mini-PC) m'a été fourni par AMD pour prouver que son dernier bébé est digne de confiance et que sa dissipation thermique est tout à fait maîtrisable. Personnellement, j'aurais bien perdu l'ensemble, surtout que vu la taille, on doit pouvoir trouver une excuse crédible facilement...

Sac de geek

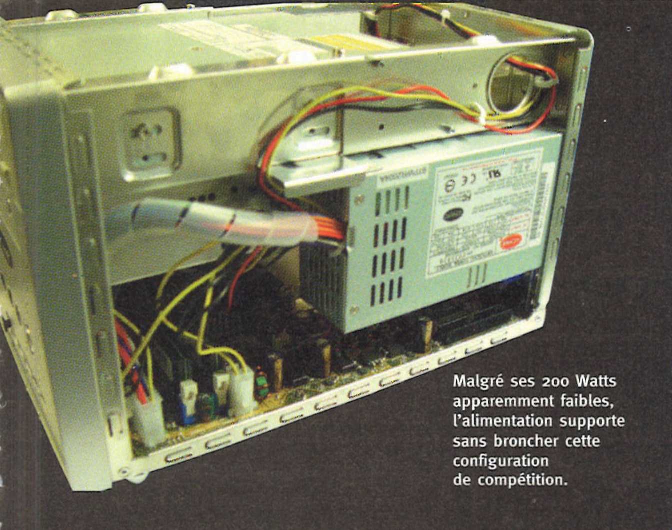
Livré dans son sac de transport (les amateurs de LAN-party apprécieront), ce mini-PC est du genre musclé : carte mère à base de chipset nForce2, processeur Athlon XP 3000+, 512 Mo de RAM DDR 400 MHz (mais réglée en mode synchrone à 166 MHz), disque dur Western Digital de 200 Go, graveur de DVD Teac et une petite ATI Radeon 9700 Pro pour faire bonne mesure. Rien que ça. Pas la peine de vous faire un dessin : 4 684 points au 3DMark2003, sans rien optimiser, avec tous les paramètres des drivers et de Windows par défaut. Si vous jouez encore à Counter-Strike en LAN-party avec ça, c'est carrément du gâchis... Sans parler du look alu du meilleur effet de cette version. Associé à un écran LCD Hercules noir par exemple, c'est la classe ultime. Les filles vont tomber à vos pieds. C'est bon de rêver hein ? L'utilisation du chipset nForce2 apporte évidemment à ce modèle de XPC des avantages indéniables. Par défaut, on dispose de 2 sorties VGA qui en font la machine de bureautique avancée parfaite, sans même ajouter de carte graphique. Les performances 3D de la vidéo intégrée sont faibles pour les joueurs exigeants puisque ça se situe entre une GeForce4 MX420 et une MX440. Pour le son, l'APU du nForce2 fait toujours des miracles et permet de bénéficier en interne d'une solution audio haut de gamme sans avoir à monopoliser le port PCI. Dommage que la sortie optique soit en façade avant, mais on trouve enfin en magasin les accessoires Shuttle nécessaires pour corriger ce type de problème. Un connecteur interne permet en effet d'ajouter 2 sorties (une coaxiale et une optique) mais il est vendu séparément et monopolise le slot PCI ou AGP...

Chaud et froid

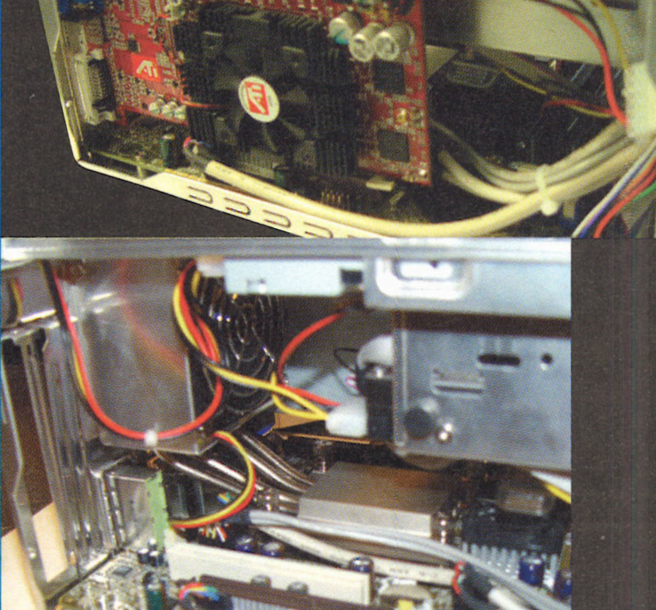
Le ventilateur placé sur le chipset IGP est très discret et celui de l'alimentation de 200 W (oui, je vous rassure, c'est largement suffisant) vraiment pas trop bruyant. Celui qui équipe le système de refroidissement du CPU est déjà plus costaud. Comme sur les modèles Pentium4, la chaleur est véhiculée par caloducs (les fameux « heatpipe » en anglais) vers l'arrière où le ventilateur principal fait son boulot. Non, ce Shuttle n'est



L'arrière du SN41G2 permet de brancher tout type de périphérique moderne.



Malgré ses 200 Watts apparemment faibles, l'alimentation supporte sans broncher cette configuration de compétition.



La Radeon 9700 Pro est totalement à l'aise dans ce boîtier.

Le système de dissipation thermique est bien pensé. Heureusement : il refroidit le CPU mais également tout l'intérieur de la machine !

pas silencieux mais le ventilateur de base (de marque Sunon) fonctionne à 2 960 tours/min la plupart du temps. C'est sa vitesse intermédiaire. Sur des CPU AMD chauffant moins, il tombe à 2250 tpm ce qui est beaucoup plus agréable à l'oreille mais malheureusement très rare. À plein régime, il monte à 3700 tpm et là, vous avez le bruit d'un PC normal, donc pénible. Même à 2960 tpm, la nuisance sonore est là, vous êtes prévenu. Un conseil : dans le BIOS, réglez la température d'augmentation de vitesse correctement. Sur mon Athlon XP 3000+, elle était sur 48°C. Mauvaise idée... Car en utilisation peu intensive, ce CPU est entre 48 et 49°C. Du coup, le ventilateur passe son temps à accélérer et décélérer. On tient 5 minutes avant d'aller dans le BIOS régler ça sur 52° (4 réglages seulement sont possibles). Du coup, le bruit n'augmentera que pendant les jeux où il sera normalement couvert par les bruitages. Après une grosse session de jeu, la température du CPU est d'environ 55°C, ce qui reste très raisonnable. Notez qu'une puce Attansic ATTP1 est là pour lire la diode interne des Athlon XP chargée de mesurer la température. En cas de problème, le système est coupé en moins d'une demi-seconde. Ça pourra sauver les plus maladroits au moment du montage de la machine (si vous aimez tartiner les CPU de pâte thermique façon Nutella, comme Ackboo...).
La carte mère FN41 de ce Shuttle offre des performances à peine 1 % inférieures à l'A7N8X d'Asus. À 166 MHz, la bande passante mémoire tourne autour de 2 400 Mo/s ce qui est très satisfaisant et il est possible de booster cette vitesse en mode asynchrone à 200 MHz, à condition de disposer de mémoires de qualité. En revanche, les overclockeurs n'ont pas accès aux options avancées telles que le réglage du voltage. Vu la taille du boîtier et le type d'alimentation utilisée, c'est plutôt normal.

Barton vs. Pentium

L'Athlon 3000+, basé sur le core Barton, n'est pas très différent de son prédécesseur. Le seul changement notable avec le Thoroughbred concerne le passage d'un cache de niveau 2 de 256 Ko à 512 Ko. Cette augmentation permet d'accélérer de nombreux traitements d'information et fait grimper le nombre de transistors à 54,3 millions. Le gain réel de performance permet à AMD de changer son P-Rating. Cadencé à 2 167 MHz, ce nouveau CPU est donc annoncé comme étant un 3000+ alors que son cadet à 2250 MHz est considéré comme un 2800+. Dans la plupart des applications, ce jugement de la part d'AMD est un poil optimiste. Vu la concurrence d'Intel, on ne peut qu'espérer qu'AMD tiendra la distance jusqu'en septembre en attendant le messie : l'Athlon 64. Et du reste, sachez que Shuttle compte bien proposer un XPC dédié aux futures générations de CPU AMD. Les nantis n'ont pas fini de frimer...





BRANCHE-MOI

La liste des connecteurs externes de ce XPC est aussi impressionnante que celle des anciens modèles. C'est parti :

2 sorties écrans VGA
1 sortie TV S-Video + adaptateur composite
1 port série
3 ports Firewire
4 ports USB 2.0
1 prise réseau 10/100 Mbits
1 port clavier/1 port souris PS/2
3 sorties audio analogiques (avant, arrière et enceinte centrale + caisson de grave)
1 sortie optique et une sortie casque
1 entrée micro
port parallèle (en option)

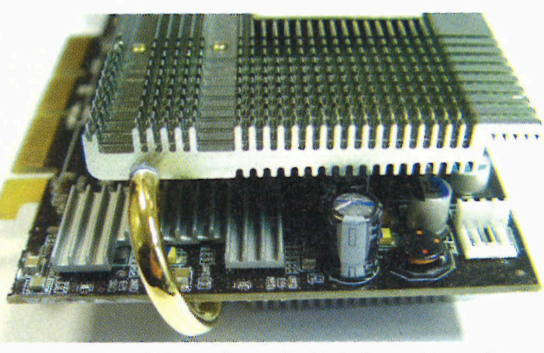
Il manque juste du DVI et un port jeu classique pour être équipé de tout ce dont on peut avoir besoin. Problème réglé côté DVI avec la présence de la Radeon 9700 Pro cela dit...

Sapphire Radeon Atlantis Pro 9700

LE POIDS DE LA CHALEUR

Là, vous venez de voir les photos et vous vous dites : « Mais qu'est-ce que c'est que ce bidule ? » Pas de panique, c'est une simple Radeon 9700 Pro. Mais sans ventilateur. Et forcément, il faut bien ruser pour évacuer la chaleur qui émane de la puce d'ATI.





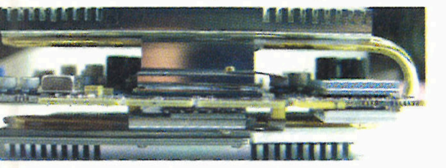
La caloduc contient un liquide indispensable au déplacement de la chaleur vers le panneau arrière.

La quête du silence absolu dans un PC passe obligatoirement par une chose : le bannissement des ventilateurs. On n'a pas vraiment le choix en fait puisque faire taire sa machine à coups de mousse peut avoir des effets néfastes sur la température interne de votre boîtier. Reste donc les solutions à base de refroidissement par eau (mais il faut aussi refroidir l'eau en question) et les dissipateurs passifs. C'est cette dernière solution que retient Sapphire avec l'Ultimate Edition de sa Radeon 9700 Atlantis Pro. Attention, il existe une version standard sous le même nom mais la boîte de l'Ultimate Edition ne vous laissera aucun doute : on voit la carte dans le packaging.

LA CONFIGURATION DE TEST
Intel Pentium4 2,8 GHz
Asus P4T533-C
512 Mo de RDRAM PC1066 (2x256 Mo)
Disque dur IBM 80 Go 120 GXP
Audigy2 Platinum
Windows XP Pro US SP1
DirectX 9
Drivers ATI Catalyst 3.1 (réglages standard)
Drivers Nvidia Detonator 43.00

Ultimate poids

En parlant de packaging, cette version contient : Cyberlink PowerDVD, drivers, câbles S-VHS/composites et un adaptateur DVI-VGA. Solidier of Fortune 2 (qui reste mon FPS préféré en multi) et Return to Castle Wolfenstein sont aussi de la partie. La doc est « Ultimate » succincte. Pas grave, le morceau de choix est évidemment la carte. Avec la GeForceFX 5800 Ultra, c'est ce que j'ai vu de plus lourd en carte graphique PC. Comme le modèle de Nvidia, elle condamne l'utilisation du port PCI situé sous le port AGP. En revanche, c'est pour la bonne cause : un ventilateur en moins en gardant des performances redoutables, c'est toujours bon à prendre. Le principe de fonctionnement de ce système (de marque Zalman) est simple. Le GPU ATI est en contact avec un petit radiateur qui est collé à une énorme plaque en alliage d'aluminium. Un caloduc placé entre ces 2 pièces conduit une partie de la chaleur vers une autre plaque dissipatrice du même genre au dos de la carte. Ce caloduc et tous les points de contact de ces éléments sont couverts avec de la graisse thermo-conductrice. Le tout est impressionnant à voir mais se révèle efficace. Même en utilisation intensive, la carte ne montre aucun signe de faiblesse : pas de plantages, pas de bizarreries à l'affichage. En revanche, si vous avez une petite faim, pas de problèmes : sortez la viande de bison ou tout autre type de nourriture qui se cuit bien en pierrade, ouvrez le PC et cuisinez peinard. Faut rentabiliser tous les Watts que ça bouffe ces bestioles-là, c'est l'occasion ou jamais. Blague à part, après une session de jeu 3D, garder les doigts posés sur une des plaques en alu est une mission digne d'un moine Shaolin maso.



L'épaisseur des 2 dissipateurs thermiques passifs est impressionnante.

Mais sinon ?

Les performances sont strictement identiques à ce que l'on a avec une 9700 Pro classique, le bruit en moins. L'overclocking ? Décevant mais logique : cette solution est là pour éliminer le bruit, pas pour booster la vitesse. Oui, on peut pousser un peu la chose mais dans ce cas, oubliez la pierrade, passez directement à la fondue. J'en profite pour préciser qu'un boîtier bien ventilé est le bienvenu, vu que le Zalman met du temps à se refroidir. Pour environ 450 euros TTC, cette « Ultimate Edition » offre une chose rare de nos jours sur PC : du confort.

top HARD

Le prix de la RAM DDR qui descendait lentement mais sûrement vient de dégringoler pour de bon. En moyenne 40 euros de moins et des tarifs de fous pour les gourmands qui veulent des barrettes de 512 Mo (on en trouve à partir de 60-65 euros en PC2700 sans marque). Si vous voulez gaver votre PC, c'est le moment ! Côté carte graphique, si votre update n'est pas urgente, prenez votre temps : il sera intéressant de voir ce que donne la lutte Radeon 9600 et autres GeForce FX 5200/5600, avec leurs variantes Pro et Ultra.

Doc Caféine



La carte mère

On ne change (toujours) pas des équipes qui gagnent. Le nForce2 s'installe a priori pour un moment comme la plate-forme de choix pour CPU AMD. Le i845PE reste l'idéal pour seconder les CPU Intel. Les solutions à base de SiS ou VIA sont à l'heure actuelle en retrait, à part en termes de prix sur certains modèles. Mais en termes de rapport performances/fonctionnalités/stabilité/prix, ces 2 marques sont à la traîne et passent à la trappe pour le moment.

Config 1 : Leadtek K7NCR18D Pro (nForce2-ST/socket A), *environ 120 euros TTC*

Config 2 : Abit NF7-S (nForce2-ST/Socket A), environ 145 euros TTC ou Abit BH7 (Intel i845PE/Socket 478), environ 150 euros TTC

Config 3 : Asus A7N8X Deluxe (nForce2-ST/socket A), environ 180 euros TTC/Asus P4PE-SRL (Intel i845PE/Socket 478), environ 175 euros TTC

Le processeur

Encore quelques baisses intéressantes : 15 euros de moins sur l'Athlon XP 2200+ et 35 de moins sur le 2400+. Malheureusement, l'écart de prix entre le milieu et le haut de gamme reste élevé. 450 euros en moyenne pour le P4 2,8 GHz et 730 euros pour le 3,06 GHz. Idem chez AMD où la différence de prix entre les Athlon XP 2400+ et les 2600+/2700+ et 2800+ est encore trop grande pour justifier leur achat. Le 2800+ vaut quand même la bagatelle de 500 euros. Soit 100 euros de moins que le mois dernier.

Config 1 : AMD Athlon XP 2000+ (1,667 GHz), environ 90 euros TTC

Config 2 : AMD Athlon XP 2200+ (1,8 GHz), environ 125 euros TTC, ou Intel P4 2,4B GHz, environ 195 euros TTC

Config 3 : AMD Athlon XP 2400+ (2 GHz), environ 165 euros TTC, ou Intel P4 2,53 GHz, environ 230 euros TTC

La RAM

Vu les configurations recommandées, je passe toutes les configurations en PC2700 (DDR333). Et comme je suis un pousse-au-crime, je vous force la main avec 512 Mo. Je rappelle que j'indique des prix pour 2x256 Mo, avec des barrettes de qualité (genre Samsung) ! Préférez toujours de la mémoire de marque avec des spécifications clairement indiquées. Il vaut parfois mieux dépenser un peu plus pour ne pas voir son PC planter bêtement, voire ne pas démarrer du tout.

Config 1, 2 et 3 : 512 Mo de DDR-SDRAM PC2700, environ 110 euros TTC

La carte vidéo

Ça va méchamment bouger dans les prochaines semaines alors ne faites pas de choix à la légère. La GF4 Ti4200 reste un bon plan pas cher mais la Radeon 9500 Pro reste bien mieux armée sans être beaucoup plus onéreuse. Et côté haut de gamme, ATI est toujours leader. Mais au risque de me répéter, soyez prêt à voir la lutte reprendre de plus belle dans les prochains mois...

Config 1 : GeForce4 Ti4200 64 Mo AGP 8x, environ 180 euros TTC

Config 2 : ATI Radeon 9500 Pro 128 Mo, environ 230 euros TTC

Config 3 : ATI Radeon 9700 128 Mo, environ 300 euros TTC ou ATI Radeon 9700 Pro 128 Mo, environ 400 euros TTC

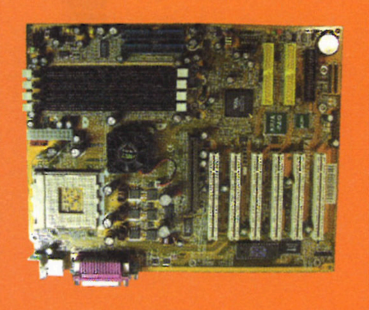
Le moniteur

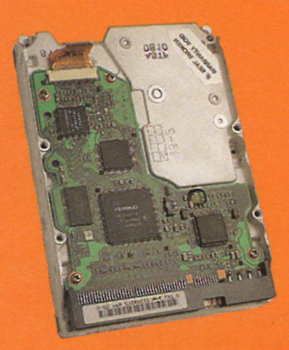
Grosse nouveauté, le premier LCD officiellement présent dans le top hard ! Pour le reste, ça ne bouge pas beaucoup. Je rappelle juste que vu l'importance du moniteur dans une config et sa durée de vie par rapport au reste, il ne faut pas hésiter à casser sa tirelire. Acheter un super PC avec un moniteur bas de gamme est aussi débile qu'une bonne chaîne Hi-Fi avec des enceintes au rabais.

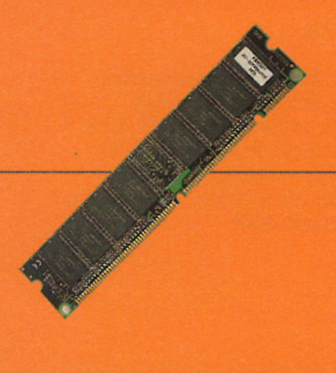
Config 1 : 17 pouces Mitsubishi Diamond Pro 750SB, environ 265 euros TTC

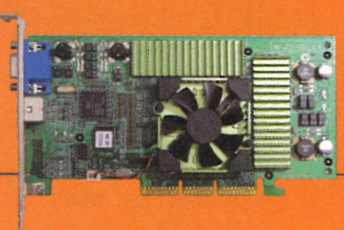
Config 2 : 19 pouces ViewSonic P95f+, environ 345 euros TTC ou Iiyama MA901U (Vision Master 452), environ 420 euros TTC ou Mitsubishi Diamond Pro 930SB, environ 470 euros TTC

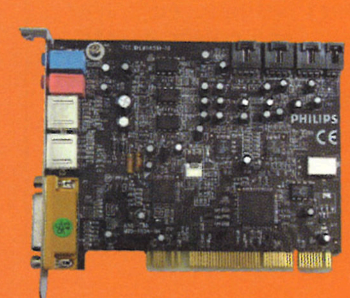
Config 3 : 17 pouces LCD Iiyama AS4314UTG, environ 600 euros TTC ou 22 pouces Iiyama HA202DT (Vision Master 512), environ 800 euros TTC









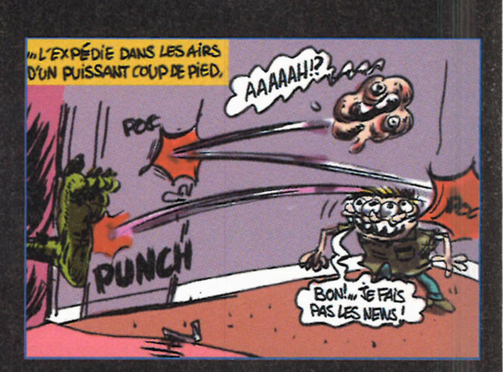




Le lecteur de DVD/CD-Rom

Bon, allez, il est temps. Je passe les 3 configurations avec un lecteur de DVD. On va bien finir par avoir des jeux sur ce support dès leur sortie non ? Marre des séances de changement de galettes quand on sait que la solution existe, surtout vu les prix actuels des lecteurs !

Config 1, 2 et 3 : Lecteur de DVD IDE 16X/48X, environ 60 euros TTC



Le disque dur

Pour faire simple et parce qu'ils se valent tous à peu près d'après mes derniers tests, je vais vous citer les capacités selon les configs et à vous de choisir une marque : Seagate Barracuda pour le silence (mais c'est le moins performant des trois), Western Digital pour le plus faible dégagement de chaleur et les performances (surtout en version avec 8 Mo de cache qui est tout de même plus chère) et Hitachi (ex-IBM) pour les perfs pures et l'ensemble logiciel. Maxtor semble souffrir d'un taux de panne le plus élevé du moment et n'a aucun point positif particulier

Config 1 : 40 Go (7 200 trs/min), environ 90 euros TTC

Config 2 : 80 Go (7 200 trs/min), environ 115 euros TTC

Config 3 : 120 Go (7 200 trs/min), environ 170 euros TTC

Le modem

Tout le monde n'a pas la chance d'habiter dans un coin où le câble est disponible. En attendant que cette technologie et l'ADSL augmentent la bande passante de tous les joueurs de l'Hexagone, faites attention à bien prendre un modem évolutif qui dispose d'une mémoire flash et qui utilise la technologie V92. Dans le doute, appelez votre fournisseur d'accès pour qu'il vous recommande la marque qui fonctionnera bien avec ses équipements.

Config 1 : Modem interne 56K, environ 35 euros TTC

Config 2 : Modem interne 56K, environ 35 euros TTC

Config 3 : Modem externe 56K, environ 70 euros TTC



La carte réseau

Avec l'arrivée d'un deuxième PC dans la maison, nombreux sont ceux qui en profitent pour monter un réseau local. Histoire d'être amusant, ce dernier doit également être capable de supporter les PC des amis pour les LAN-party du week-end. Un réseau avec un Hub ou Switch et des cartes Ethernet de marque pour éviter les problèmes est dans ce cas le meilleur choix. Bonne nouvelle, de plus en plus de cartes mère intègrent directement une prise réseau.

Switch 8 ports RJ-45 10/100 Mo D-Link DES-1008D : environ 70 euros TTC

Carte réseau Ethernet D-Link ou Realtek 10/100 : environ 20 euros TTC

La carte son

Bon, ça devient compliqué là, y a du monde. Les cartes « old school » Philips ont pris un coup de vieux malgré leurs qualités avec le débarquement des modèles 24 bits/96 KHz relativement abordables de chez Terratec et Creative Labs. Comme d'habitude, je pousse au crime et je conseille les produits qui apportent réellement un plus par rapport aux derniers chipsets intégrés sur carte mère (et encore, le NForce2 se suffit à lui-même). Forcément, c'est plus cher.

Config 1 : Philips Seismic Edge, environ 50 euros TTC

Config 2 : SoundBlaster Audigy Player, environ 80 euros TTC

Config 3 : SoundBlaster Audigy2, environ 130 euros TTC/TerraTec Aureon 7.1 Space, environ 170 euros TTC

LES MEMBRES DE LA RÉDACTION DE JOYSTICK VONT-ILS TERMINER EN BOULETTES DE VIANDE SANGUINOLANTE ? VOUS LE SAUREZ, EN LISANT, LE MOIS PROCHAIN : " GLUCK VERSUS SUPER-IDIOT! "

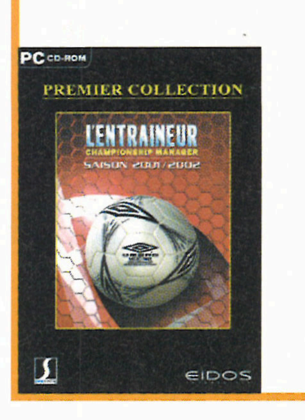


par Ivan le fou

AVIS AUX JOUEURS N'AYANT PAS DE FORTUNE PERSONNELLE

LA RUBRIQUE BUDGET VOUS EST SPÉCIALEMENT DÉDIÉE, OUI, À VOUS, LES PAUVRES. NOUS Y GUETTONS LES RÉÉDITIONS À PETITS PRIX DES MEILLEURS JEUX DE L'ANNÉE PASSÉE. PARCE QU'APRÈS TOUT, POURQUOI PAYER 50 EUROS CE QUI SERA VENDU 15 EUROS 6 OU 8 MOIS PLUS TARD ?

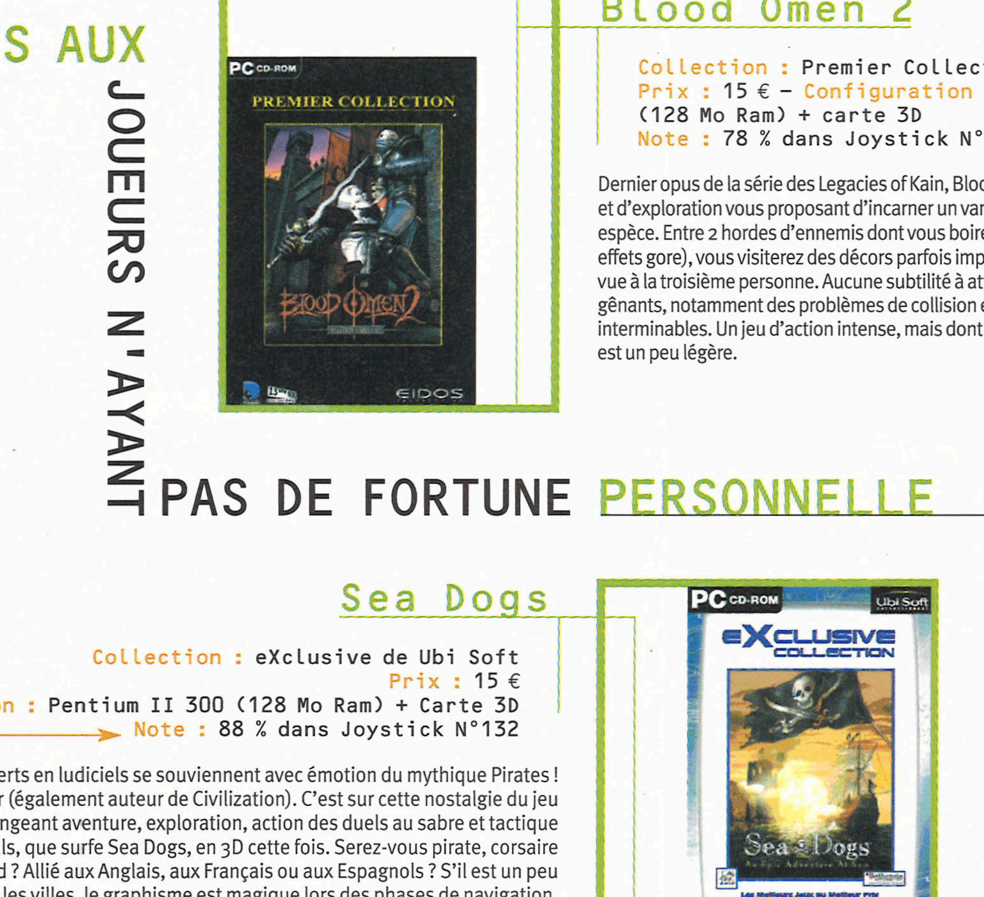
L'entraîneur 3, saison 2001/2002



Collection : Premier Collection de Eidos
Prix : 15 €
Configuration : Pentium II 300 (64 Mo) + carte 3D
Note : 88 % dans Joystick N°100

Pourquoi vous parler de cette mise à jour d'un manager de foot ? Parce que la version 4 de ce jeu, très attendue par les fans, ne va pas tarder et qu'elle n'apporte pas autant de nouveautés qu'espéré (une visualisation 2D des matchs et une base de données encore plus grosse, c'est grosso modo tout). Les afficionados désargentés pourront donc se contenter de celle-ci qui, rappelons-le, se concentre sur la gestion humaine d'un club (pas financière) et ne retransmet les matchs qu'en mode Texte. Un jeu à réserver aux fanatiques du genre.

Blood Omen 2



Collection : Premier Collection de Eidos
Prix : 15 € – Configuration : Pentium III 800 (128 Mo Ram) + carte 3D
Note : 78 % dans Joystick N°138

Dernier opus de la série des Legacies of Kain, Blood Omen 2 est un jeu de combat et d'exploration vous proposant d'incarner un vampire de la plus sanguinaire espèce. Entre 2 hordes d'ennemis dont vous boirez le sang avec goinfrerie (et force effets gore), vous visiterez des décors parfois impressionnants dans une balade vue à la troisième personne. Aucune subtilité à attendre et quelques défauts gênants, notamment des problèmes de collision et des cinématiques interminables. Un jeu d'action intense, mais dont la durée de vie est un peu légère.

Sea Dogs



Collection : eXclusive de Ubi Soft
Prix : 15 €
Configuration : Pentium II 300 (128 Mo Ram) + Carte 3D
Note : 88 % dans Joystick N°132

Les vieux experts en ludiciels se souviennent avec émotion du mythique Pirates ! de Sid Meier (également auteur de Civilization). C'est sur cette nostalgie du jeu de pirates, mélangeant aventure, exploration, action des duels au sabre et tactique des combats navals, que surfe Sea Dogs, en 3D cette fois. Serez-vous pirate, corsaire ou marchand ? Allié aux Anglais, aux Français ou aux Espagnols ? S'il est un peu ridicule dans les villes, le graphisme est magique lors des phases de navigation. Les abordages se règlent à l'ancienne, par un duel au sabre entre capitaines déterminant l'issue de l'affrontement entier.

Ghost Recon

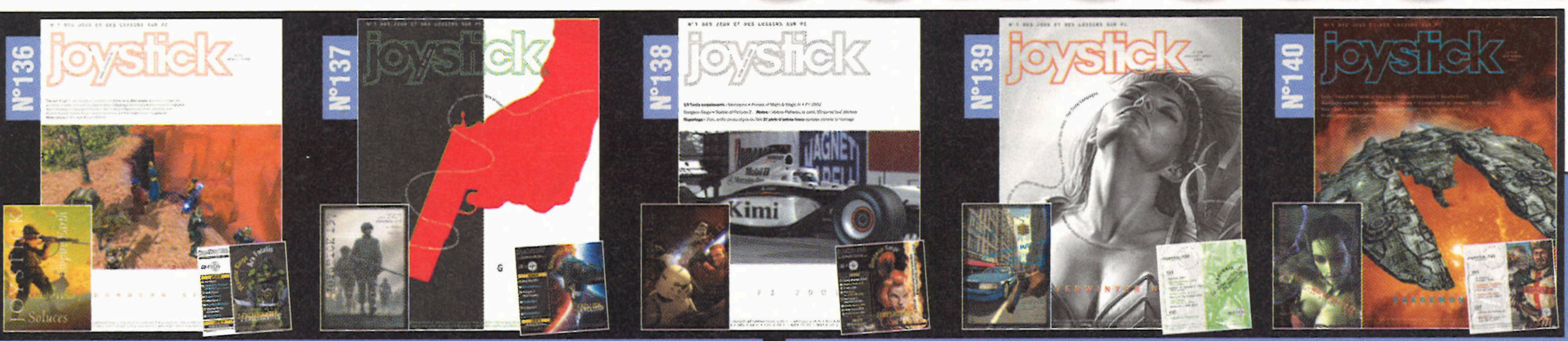
Collection : eXclusive de Ubi Soft
Prix : 15 € – Configuration : Pentium 600 (128 Mo Ram) + Carte 3D Note : 89 % dans Joystick N°132

Les fans de Tom Clancy et les amateurs de la série des Rogue Spear et autres Rainbow Six ne seront pas dépaysés ici : il s'agit toujours d'un shoot tactique dans lequel les soldats d'élite ricains iront flinguer du terroriste. Le « réalisme » est de rigueur, au moins dans la dangerosité des combats. Le moteur 3D est différent de celui de Rogue Spear : il gère les extérieurs, même si c'est de façon anguleuse. On regrette hélas toujours une interface de commande peu pratique et une I.A. des ennemis peu brillante.



Commandez les reliures !

Upgradez votre collection



136 Tests : Jedi Knight II : Outcast, Civilization III, Warrior Kings, Commanche 4, Nascar Racing 2002 Season, Tiger Woods PGA Tour 2002
Sur le CD : Warrior Kings, Arx Fatalis, Dark Planet, Dragon Throne, StarTrek Bridge Commander, Moto Racer 3, Star Wars Starfighter
Aide de jeu : Empire Earth

137 Tests : Tony Hawk's Pro Skater 3, Freedom Force, Ultima Online : Lord Blackthorn's Revenge, Ghost Recon : Desert Siege, Worms Blast, Les Sims en vacances
Sur le CD : Army Men RTS, Starmageddon, Team Factor, Disciples II, Mobile Force
Aide de jeu : Medal of Honor, Débarquement Allié

138 Tests : Morrowind, Heroes of Might and Magic IV, Soldier of Fortune, Double Helix, Dungeon Siege, Blood Omen II, Coupe du Monde Fifa 2002
Sur le CD : Cycling Manager 2, Dungeon Siege, F1 2002, Fifa Coupe du Monde 2002, Jedi Knight II : Jedi Outcast, Stealth Combat
Aide de jeu : Jedi Knight II : Jedi Outcast

139 Tests : Grand Theft Auto III, Geoff Crammond's Grand Prix 4, Team Factor, 4x4 Evolution 2, Star Wars Clone Campaigns, Age of Wonders II, Cycling Manager 2
Sur le CD : Neocron, Soldier of Fortune 2, Sudden Strike 2, Tony Hawk's Pro Skater 3, New World Order, Kart 2002, The I of the Dragon
Aide de jeu : Grand Theft Auto III

140 Tests : Warcraft III, Medieval Total War, Opération Flashpoint : Resistance, Industry Giant 2, Conflict : Desert Storm, Alien vs Predator 2 : Primal Hunt,
Sur le CD : Stronghold Crusader, Opération Flashpoint, Moto GP, Italian Job, Celtic Kings
Aide de jeu : Warcraft III

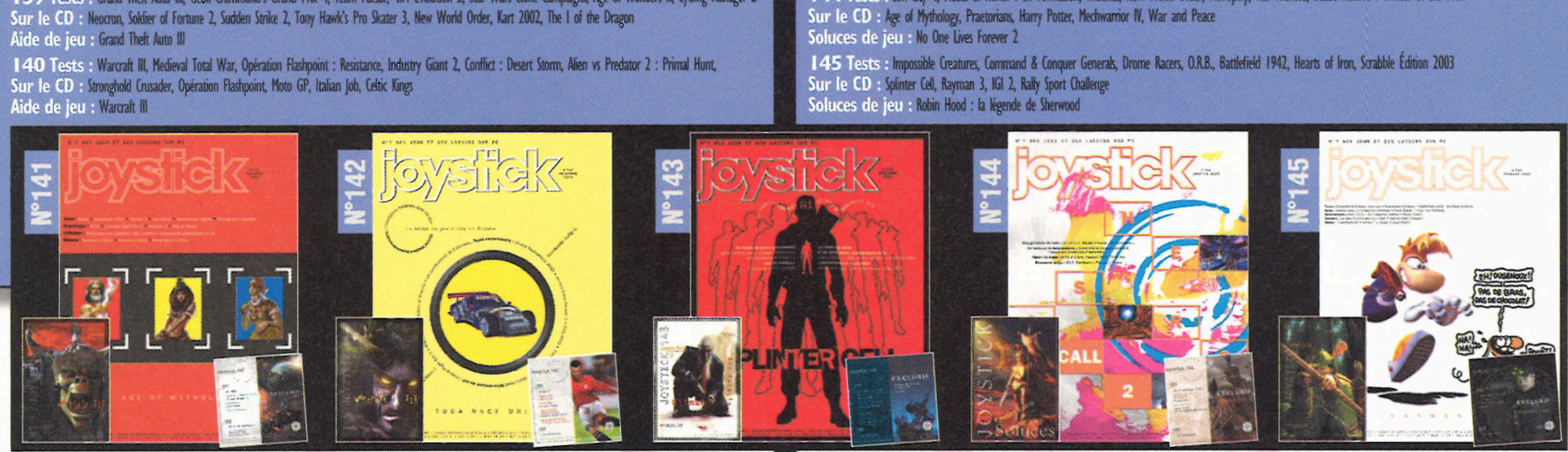
141 Tests : Mafia, Hitman 2, Arx Fatalis, Stronghold Crusader, X-Plane 6, Battlefield 1942, LFP Manager 2003, Sudden Strike 2,Beach Life,Virtual Skipper 2
Sur le CD : NHL 2003, Bandits : Phoenix Rising, Virtual Skipper 2, Haegemonia, Iron Storm, The Gladiators
Soluces de jeu : Warcraft III (suite)

142 Tests : No One Lives Forever 2, Unreal Tournament 2003, Fifa 2003, Combat Mission 2, World War II Online, Les Sims entre chiens et chats
Sur le CD : Hitman 2, Fifa 2003, Conflict Desert Storm, Project Nomads, Robin Hood
Soluces de jeu : Warcraft III (suite et fin)

143 Tests : Age of Mythology, Need for Speed : Poursuite Infernale 2, Combat Flight Simulator 3, The Gladiators, Le Seigneur des Anneaux, Tiger Woods : PGA Tour 2003
Sur le CD : Medal of Honor : en Formation, Platoon, No One Lives Forever 2, Unreal Tournament 2003, Need for Speed : Poursuite Infernale 2
Soluces de jeu : Hitman 2, Arx Fatalis

144 Tests : Sim City 4, Medal of Honor : en Formation, Tribunal, New World Order, Monopoly, Taz Wanted, Battle Realms : Winter of the Wolf
Sur le CD : Age of Mythology, Praetorians, Harry Potter, Mechwarrior IV, War and Peace
Soluces de jeu : No One Lives Forever 2

145 Tests : Impossible Creatures, Command & Conquer Generals, Drome Racers, O.R.B., Battlefield 1942, Hearts of Iron, Scrabble Édition 2003
Sur le CD : Splinter Cell, Rayman 3, IGI 2, Rally Sport Challenge
Soluces de jeu : Robin Hood : la légende de Sherwood



COMPLÉTEZ VOTRE COLLECTION

❑ Je commande le(s) numéro(s)
(cochez la case correspondant au numéro souhaité)
À 5,9 € le numéro (frais de port gratuits), soit un total de ....€

106	107	108	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120	121	122	123	124	125
126	127	128	129	130	131	132	133	134	135	136	137	138	139	140	141	142	143	144	145

❑ Je commande les hors-série (frais de port gratuits)

HS 12 Spécial solutions (Tomb Raider II, soluce complète)
À 5,9 € le numéro, soit un total de ....€

HS 15 Spécial solutions (X-Files, soluce complète)
À 5,9 € le numéro, soit un total de ....€

HS DVD-ROM 16 + 1 jeu complet (Speed Buster)
À 7,5 € le numéro, soit un total de ....€

HS DVD-ROM 17 + 1 jeu complet (War Zone 2100)
À 7,5 € le numéro, soit un total de ....€

RANGEZ VOS MAGAZINES

❑ Je commande .... reliure(s) à 10 € l'unité soit un total de ....€

MONTANT TOTAL À RÉGLER PAR CHÈQUE À L'ORDRE DE JOYSTICK : ....€

Nom .... Prénom ....
Adresse ....
Code Postal └─┴─┴─┴─┴─┘ Ville ....

ENVOYEZ-NOUS TOUT ÇA SOUS ENVELOPPE AFFRANCHIE À :
JOYSTICK - SERVICE VPC - BP 4 - 59718 LILLE CEDEX 9

FAITES VITE !

LES ANCIENS NUMÉROS DE JOYSTICK S'ÉPUISENT

ET POKE ET PEEK

Voilà, c'est fini. Vous êtes arrivé à la dernière page de ce numéro. Ça fait toujours un peu bizarre et c'est le moment idéal pour verser un peu dans la nostalgie. Dans les bureaux de Joy, nous avons une machine à remonter dans le temps plutôt rudimentaire mais efficace, c'est notre grande armoire avec les vieux numéros. Hop, j'ouvre Joystick 37 et… *froutch* nous voici en avril en 93.

La guerre du Golf ! Ouééé ! C'était troooop bien à la télé ! Et voilà 2 jeux pour la refaire en jeu vidéo ! Avec War In The Gulf, un jeu de stratégie temps réel ! Mais aussi avec Desert Strike, jeu de shoot bien bourrin ! Dans ce dernier, on pilotait un hélico et on butait tous ces vilains Irakiens et leurs millions de SCUDS ! C'était trop bien. Confondante coïncidence, 10 ans après, un nouveau jeu sur ce thème est à nouveau en préparation. Ce sera plus ambitieux évidemment. Les technologies ont tellement progressé qu'on peut animer beaucoup plus d'unités. Et puis il y aura de l'humour aussi. On jouera 200 000 soldats qui tirent des missiles Patriot sur des chèvres.

VIEILLISSEMENT ACCÉLÉRÉ

Énorme reportage consacré au Salon Imagina 1993 affublé de l'accroche suivante : « Virtuellement Vôtre ». Mince, on avait le sens de la formule en ce temps-là. Dans ce dossier, on trouve une image du film « Le Cobaye », ce gros nanard dont les séquences 3D sont aujourd'hui indignes d'un



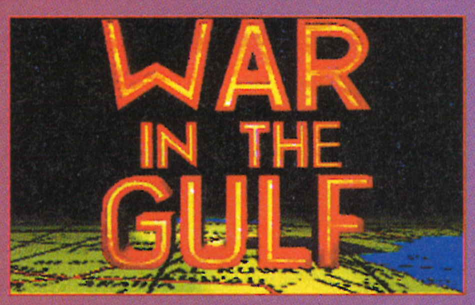
Le Docteur John Walden, inventeur génial du générateur de gerbe.



freeware. Je regarde les autres photos sur lesquelles on s'extasiait à l'époque : pas un seul de ces clichés n'est à la hauteur de ce qu'affichent en temps réel les jeux d'aujourd'hui. Ça donne drôlement envie de lire Joy 257 d'avril 2013. Il y aura même un Et Poke et Peek et le rédacteur gloussera devant mes screenshots de WarCraft III The Frozen Throne. Il se foutra même de la gueule de mes accroches, ce sale jeune qui ne respectera rien.

DOCTEUR J. WALDEN, BRANLEUR

La palme du pauvre type revient au Docteur John Walden. Regardez-le comme il est beau, je vous ai scanné sa photo. Tout est dans le regard : scientifique, mais un peu aventurier aussi. C'est le fondateur de W. Industries. Ça le fait carrément comme nom pour une boîte « W. Industries ». C'était le cerveau de l'une de ces innombrables sociétés qui ont essayé de faire fortune dans la réalité virtuelle. On voyait leurs casques à la con un peu partout dans les revues high-tech. Leur technologie devait révolutionner notre quotidien. On se collait cette ânerie sur la tête et soudain tout devenait magique… on était immergé dans un fabuleux monde virtuel ! Il a droit à 4 pages d'interview le docteur Walden :
Quand pensez-vous que la réalité virtuelle sera disponible ?
(…) Cela dépend de l'avancée des ordinateurs et de leur implantation dans les familles. Disons que cela demandera cinq ans.



Trois ans après, la guerre du Golfe continuait à faire les choux gras du jeu vidéo.

Pas mal vu. Et c'est vrai qu'on a tous des ordinateurs surpuissants aujourd'hui. Sauf que… l'article ne dit pas que leurs casques donnaient irrémédiablement la gerbe à cause d'un problème de désynchronisation avec l'oreille interne. C'est bien simple, 5 minutes d'utilisation et floutch l'utilisateur vomissait ses huit derniers repas. Le problème n'a jamais été résolu. Qu'est-ce que ça a dû gerber dans leur labo. Pauvre Docteur Walden. Les jours de carnaval, il doit ressortir son vieux casque pour se déguiser pompe à essence.

SALUT À TOI LE CAP-VERDIEN !

Et pour faire les choses à l'envers, on va finir par l'édito. Il ne s'était pas fait chier Moulinex ce jour-là. Son édito était une interminable « Liste de choses à faire » : ranger ma chambre, acheter des nouilles, etc. Perdu dans cette énumération, on trouvait « Acheter une tente pour Mic Dax et éventuellement lui offrir un aller simple pour l'Amazonie ». Arf ! Mic Dax ! C'était la grande vanne. Il parlait toujours de se tailler dans des endroits pas possibles. Cinq ans qu'on ne l'a pas revu. Un jour il est vraiment parti ce con. Il vit au Cap Vert aujourd'hui. Paraît qu'il nous lit toujours. Salut Mic.

MONSIEUR POMME DE TERRE



Une de ces images virtuelles qui nous faisaient rêver. Aujourd'hui, c'est du niveau freeware pour Pocket PC.